

číslo 12 ■ prosinec 1994 ■ ročník I. ■ cena 36 Kč ■ 42 Sk

score

magazín počítačových her

recenze
návody
tipy&triky
novinky
84 stran

- **Ečstatica**
- **Novastorm**
- **Rise of the Robots**
- **Under a Killing Moon**

Inferno



DIAMOND

CPU 486DX2-50 / 128K CACHE
 4MB RAM
 pevný disk 270MB, 13ms, IDE
 disketová mechanika 3,5", 1.44MB
 přehrávací CD ROM s dvoudobnou rychlostí (1)
 stereo zvuková karta 48KHz,FM-20 hlasů,
 MIDI/joystick port,vstup na mikrotón+stereo Lin.
 systém Line Out,zvukové 4W
 zesilovač+1paralelní port
 grafický akcelerator 1MB na VESA lokální sbořm
 max rozlišení 1024x768 neprokádané 72Hz
 barvy,14" monitor se sníženým vyzařováním
 skříní DESKTOP
 myš Microsoft
 řád reproduktorů 100Hz-15kHz,mikrotón,sluchá
 nastavený operační systém MS DOS,
 MS Windows for Workgroups 3.11 CZ (české v
 nastaveny MS WORKS 3.0CZ (kvalitní textový
 tabulový kalkulátor,grafy) -české verzce,české m
 21 neprodukovánejšíchni-mužimalelních CD titulů
 (veškeré Myst,Comptons Encyclopaedia,Family D
 PC Globe,her aid)+10 šharwarových her

- CPU 486DX2-50, 128K CACHE
4MB RAM
pevný disk 270MB, 13ms, IDE
disketová mechanika 3,5", 1,44MB
přítlaček, CD ROM s dvojnásobnou rychlostí (300 kB/s),
stereo zvuková karta, 48kHz FM-20 hlasů,
MIDI/hybitcký port, vstup na mikrofón+stereo Line in,
Zsenové+1 paralelní port
grafický akcelerator 1MB na VESA lokální sběrnici
max rozlišení 1024x768 neprokládané 72Hz
barevný 14" monitor se sníženým vyzařováním (MPR II)
skřín DESKTOP
mys Microsoft
pdf reproduktory 100Hz-15kHz, mikrofón, sluchátka
nainstalovany operacni system MS DOS,
MS Windows for Workgroups 3.11 CZ (česká verze), české manuály
nainstalovany MS WORKS 3.0CZ (kvalitní textový editor, databáze
tabulky, kalkulátor, grafy)-česká verze, české manuály
21 neprokládaných multimediálních CD titulů
(veštné Myst, Comptons Encyclopedia, Family Doctor,
PC Globe, her (id) +10 sharewarových her

AG FAMILY 486 DX2 - 50 VLB

score

magazin počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov

Redakce:
Tomáš Adamec
Petr Borský
Jakub Cervinka
Martin Dvořák
Irena Formánková
Jiří Frkal
František Fuksa
Vladimír Henzl
Bohumil Koutský
Tomáš Vápeník

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava a sazba:
electro genetix

Jan Hanousek
Lukáš Hoyer
Maxim Krušina
Lukáš Ladra

Osvit:
ampos

Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce:
Pavel Šinagl
tel.: (02) 311 88 52
fax: (02) 322 874

Hana Bohatá
tel.: (02) 87 92 53
fax: (02) 87 97 23

Distribuce pro SR:
KON TIKI
tel.: (095) 622 54 35

Cena výtisku:
36 Kč; 42 Sk

Předplatné:
Po zvýšení ceny SCORE činí roční předplatné teoreticky 432 Kč. Až do odvolání je však cena předplatného stále 360 Kč. Objednává se zaplacením složenkou typu C na adresu: SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6. Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenkou uveďte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvem pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20.6.1994 ISSN 1210-7522.



Hodláte si pořídit joystick? Ale jaký?
Čtete na straně 73.



rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda	5
business	6
téma:	Herní průmysl
	Mega CD
novinky softwarového trhu	8
klasika:	POWERMONGER
	55
techbox	68
úvaha:	Nepovedené hry
	70
hardware:	Sound FX
	71
	Action Replay
	72
	Joysticky SunCom
	73
tipy a triky	74
soudný den	76
dopisy čtenářů	78
kultura:	Hudební scéna
	80
	Knižní scéna
	81
	Filmová scéna
	82

recenze

hra měsíce:	INFERNO	10
	UNDER A KILLING MOON	12
	EČSTATICA	14
	TRANSPORT TYCOON	16
	METAL TECH: EARTH SIEGE	18
	DRAGON LORE	20
	URBAN STRIKE	22
	NOVASTORM	24
	DAWN PATROL	25
	ECCO THE DOLPHIN	26
	ARMORED FIST	28
	BANSHEE	29
	FORTRESS OF DR. RADIACKI	30
	7 DNI A 7 NOCÍ	32
	DOMINUS	33
	SONIC AND KNUCKLES	34
	ZEPPELIN	35
	SUPER STARDUST	36
	FINAL FIGHT	37
	BREAKTHRU	38
	DARIUS TWINS	40
	LION KING	41
	LOLLYPOP	42
	MASTER OF MAGIC	43
	SEWER SHARK	44
	JAZZ THE JACK RABBIT	46
	SKELETON KREW	47
	F-ZERO	48
	ALIEN VS PREDATOR	50
	REALMS OF ARKANIAN - STAR TRAIL	51
	RISE OF THE ROBOTS	52
	UNIVERSE	54
	RETURN TO RINGWORLD	54

návody

ISHAR	56
RINGWORLD	57
ULTIMA UNDERWORLD	58
SYSTEM SHOCK	60
DREAMWEB	64



Score... Budoucnost je na dohled

Když jsme před pár lety nahrávali svoje hry z magnetofonových pásek, herní svět byl ještě mladý, vše bylo snadné. Potom přišly šesnáctibitové počítače a s nimi občas drobné obtíže - některé hry byly DOKONCE na dvě či tři diskety a kdo neměl externí disketovou jednotku, musel ke svoji značné neľibosti občas vyměnit disketu. Kdo sleduje vývoj her postupně, asi se už dnes ničemu divit nebude, ale kdybych ještě před rokem viděl hlášení „PLEASE INSERT CD#4 IN DRIVE D“, bídě bych zhybnul smichy.

Dnes už každý, kdo dá dohromady počítač, pár programátorů, kameru a digitizér může dělat multimediální hry,

digitalizovat živě herce a zavalovat herní scény novými „převratnými“ tituly. Po vlně nepřilis úspěšných titulů se konečně začínají objevovat ty pravé hry, na které jsme čekali. Dnes už je jisté, že budoucnost (alespoň pro příští rok) je v technologii CD-ROM - SCORE vám pomůže do ní nahlédnout!

V této době herní trh do slova exploduje dlouho očekávanými a nadějnými tituly - INFERNO, UNDER A KILLING MOON, ECSTASIA, TRANSPORT TYCOON, NOVASTORM, DAWN PATROL, ARMORED FIST, MASTER OF MAGIC, REALMS OF ARKANIA, RISE OF THE ROBOTS - to je jen část širokého spektra her současnosti, které se den ze dne rozšiřuje a vybarvuje.

Počítačové hry se stávají rozsáhlejšími, mohutnějšími, hutnějšími a navíc - množí se jako krysy! Abychom i my udrželi krok s expanzí herního trhu a dokázali pokrýt celou plochu herního průmyslu, museli jsme růst i my. Od tohoto čísla bude mít SCORE 84 stran aktuálních a přesných informací z pestrého světa interaktivní zábavy. K naší velké lítosti již nebylo možné udržet cenu našeho periodika na 30 Kč, a tak je jeho prodejní cena zvýšena o 6 Kč. Podrobnosti zvýhodnění předplatitelů se dočtete na straně 27.

Tímto číslem se uzavírá první ročník SCORE a to je pro nás nepochybně důvod k radosti. Když jsme před rokem začínali tvořit tento časopis, měli jsme různé cíle, různé představy. Mezi našim prvním číslem a tím, které držíte v ruce je dlouhá a trnitá cesta - ještě sice není u konce, ale už přestává být tak klikatá a nepřehledná. Ti z vás, kteří si vzpomínají na úvodník prvního čísla (to je jedna z mála rubrik, které zůstaly po celou historii SCORE nezměněny), vzpomenu si možná na moje přirovnání SCORE k malému, právě narozenému dítěti. Jak SCORE rostlo, objevovaly se problémy a nesnáze - dětské nemoci, které jsme doufajme definitivně překonali a vydali se na cestu k dospělosti.

Pro vyjádření dnešní situace už nemusím chodit daleko - jeden z našich čtenářů vyjádřil svůj názor přesně „SCORE už má za sebou pubertu a začíná se koukat po holkách“. Snad.

Jak SCORE rostlo, měnilo se a vyvíjelo. Do každého čísla jsme se snažili vložit něco nového, nové nápady, nové přístupy a samozřejmě zajímavé informace. Ani toto číslo není beze



ROK 1994: Čtyři. ČTYŘI cédečka. Dokážete si to představit? Upřímně řečeno, při prvních zprávách o tomto produktu jsme se v redakci jen potouchle usmívali. O to větší byl náš úžas, když se tyto informace potvrdily...

změn - tou hlavní je spojení recenzí na všechny počítače a konzole do jednoho celku - a rozhodně není jeho tvář úplná. Po celý rok jsme však i přes rozličné změny v rubrikách udrželi jedno - zasvěcený přístup k hrám, profesionální recenze a objektivní hodnocení. Ve SCORE se proto dozvíte nejen jak se hra jmenuje a jak vypadá - dozvíte se také to, co ke hře potřebujete vědět - jestli je hra opravdu dobrá nebo špatná a proč tomu tak je.

První rok práce máme za sebou, můžeme oslavovat. Škoda, že na oslavování nemáme čas - musíme hrát nové a nové hry, které se na nás valí ze všech stran. Nezbyvá než popřát veselá Vánoce, šťastný Nový rok a rychlé zotavení z informačního šoku, který vám toto SCORE způsobí.

Jan Eisler, šéfredaktor



ROK 1998: Trhlinou v předu časoprostoru se nám do redakce propadl requester ze hry ABOVE A LETHAL SUN z roku 1998. Co si o něm máme myslet nevíme, ale na hru se už rozhodně těšíme!

V poslední době se zdá, že výrobci počítačových her zcela zešileli. Jestli byl přívál her okolo vánoc minulého roku nesnesitelným, dnes je peklem. Nejen že jsou počítačové hry den ze dne lepší, reálnější, živější a zábavnější ale také hardware náročnější. V životě se za všechno platí. V dnešním Score recenzovaný UNDER A KILLING MOON (strana 12-13) je nejlepším důkazem toho, že herní průmysl nám ještě připraví mnohá překvapení. Kdo by si však pomyslel, že výrobci herního softwaru použijí jako nosič několika (v tomto případě čtyř) CD disků. Jak budou asi vypadat hry za dva tři roky? Těžko říci. Doufejme jen, že bude stále dosti kvalitních a hratelných titulů...

PC

- | | | |
|----|------------------|----------------|
| 1 | DOOM 2 | ID SOFT/VIRGIN |
| 2 | OVERLORD | ROWAN/VIRGIN |
| 3 | FIFA INT. SOCCER | EOA |
| 4 | TIE FIGHTER | LUCASARTS |
| 5 | COLONIZATION | MICROPROSE |
| 6 | SYSTEM SHOCK | ORIGIN/EOA |
| 7 | QUARANTINE | GAMETEK |
| 8 | DOGFIGHT | POWERPLUS |
| 9 | ISHAR 2 | SILMARILS |
| 10 | UFO | MICROPROSE |



DOOM 2

PC CD-ROM

- | | | |
|----|------------------|----------------|
| 1 | NHL HOCKEY'95 | EOA |
| 2 | FIFA INT. SOCCER | EOA |
| 3 | DOOM 2 | ID/VIRGIN |
| 4 | FALCON GOLD | MICROPROSE |
| 5 | THEME PARK | BULLFROG, EOA |
| 6 | BATTLE ISLE 2 | BLUE BYTE |
| 7 | OUTPOST | SIERRA-ON-LINE |
| 8 | T.F.X. | DID/OCEAN |
| 9 | MEGA RACE | CRYO/MINDSCAPE |
| 10 | QUARANTINE | GAMETEK |



NHL HOCKEY '95

AMIGA

- | | | |
|----|--------------------|---------------|
| 1 | ISHAR 2 | SILMARILS |
| 2 | THEME PARK | BULLFROG, EOA |
| 3 | DOGFIGHT | POWERPLUS |
| 4 | MORTAL KOMBAT | ACCLAIM |
| 5 | ISHAR 3 | SILMARILS |
| 6 | GRAND PRIX | POWERPLUS |
| 7 | GUNSHIP 2000 | POWERPLUS |
| 8 | CANNON FODDER | VIRGIN |
| 9 | ROBINSON'S REQUIEM | SILMARILS |
| 10 | UFO | MICROPROSE |



ISHAR 2

SEGA

- | | | |
|----|------------------------|---------|
| 1 | SUPER STREET FIGHTER 2 | CAPCOM |
| 2 | VIRTUA RACING | SEGA |
| 3 | WINTER OLYMPICS | SEGA |
| 4 | SONIC AND KNUCKLES | SEGA |
| 5 | TAZMANIA 2 | SEGA |
| 6 | AERO THE ACROBAT | SUNSOFT |
| 7 | ECCO THE DOLPHIN | SEGA |
| 8 | FATAL FURY 2 | SEGA |
| 9 | MERCS | SEGA |
| 10 | MICKY AND DONALD DUCK | SEGA |



SUPER STREET FIGHTER 2

NINTENDO

- | | |
|----|-------------------------------|
| 1 | THE JUNGLE BOOK (SNES) |
| 2 | NIGEL MANSELL'S W.C. (SNES) |
| 3 | SUPER MARIO LAND 2 (GAME BOY) |
| 4 | CYBERNATOR (SNES) |
| 5 | MORTAL KOMBAT (GAME BOY) |
| 6 | MORTAL KOMBAT 2 (GAME BOY) |
| 7 | PRINCE OF PERSIA (SNES) |
| 8 | LEGEND OF ZELDA (NES) |
| 9 | JURASSIC PARK (SNES) |
| 10 | PILOTWINGS (SNES) |



THE JUNGLE BOOK

SCORE

- | | | |
|----|----------------------------------|----------------|
| 1 | INFERNO (PC CD-ROM) | DID/OCEAN |
| 2 | ECSTATIC (PC CD-ROM) | PSYGNOSIS |
| 3 | UNDER A KILLING MOON (PC CD-ROM) | ACCES |
| 4 | R.O.A.: STAR TRAIL (PC) | ATTIC/SIR-TECH |
| 5 | SUPER STARDUST (A1200) | TEAM 17 |
| 6 | ECCO THE DOLPHIN (MEGA CD) | SEGA |
| 7 | TRANSPORT TYCOON (PC) | MICROPROSE |
| 8 | NOVASTORM (PC CD-ROM) | PSYGNOSIS |
| 9 | METALTECH: EARTHSIEGE (PC) | DYNAMIX |
| 10 | BANSHEE (A1200) | CORE |



INFERNO

BUSINESS

Herní průmysl

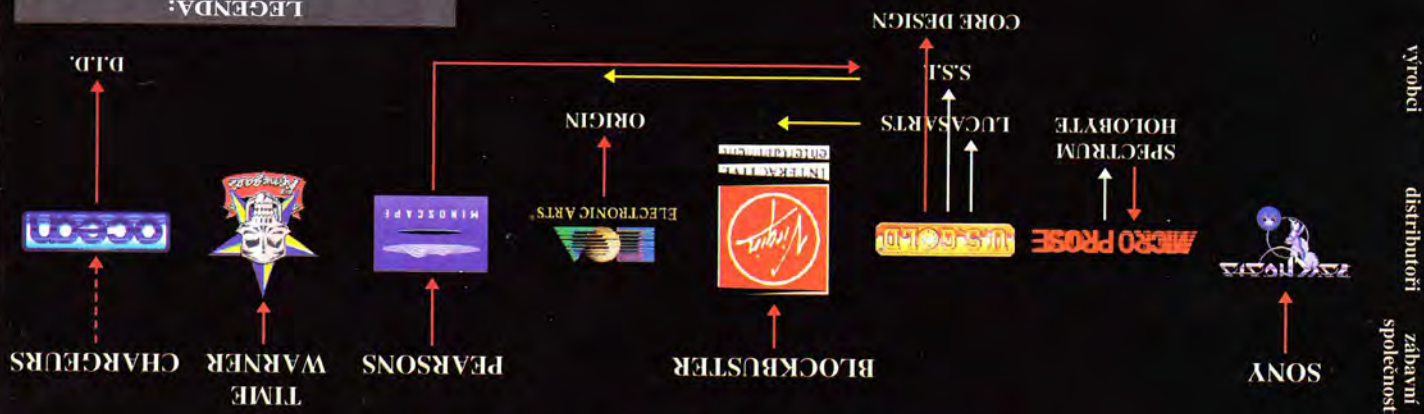
okupován

vetřelci v oblacích

V raných osmdesátých letech, když jsem byl ještě mládý, zdaleka se mi, že kdykoli zapnu televizi, vidím nějaký příběh o uhro-
vitem výrostkově, obvykle ještě nezletilém, který jezdí
v Porsche nebo Ferrari za kupy peněz, které vydělal na hrách,
které sám naprogramoval pro Sinclaira a BBC Micro, což byli
nejprodávanejší stroje té doby.

Časy se ale změnil a jejich malé společnosti do
jedné zkrachovaly, takže tito lidé teď jezdí spíše
v Sterrach nebo na kolech a pracují pro muže ve
středních letech, kteří nosí obleky a jezdí v Porsche
nebo Ferrari.
Ještě pořád ale můžeme najít mladá milionáře.
Krasným příkladem je třeba tým id Software,
autorů her WOLFENSTEIN 3D a DOOM. Celý tým,
z kterého nikomu není přes třicet, tvoří multimilio-
nairi a feedie produkce vlastní v současné době
3. Ferrari, z nichž jedno teď nejezdí, protože do něj
montují nový, 8 litrový motor. Id je však vyjímkou.
Když dnes chcete zohatnout na počítačových
hrách, nemusíte být ani tak dobří programátoři,
jako spíše ekonom či manažer.
Obrovské změny v herním průmyslu započaly
nejdříve před šestnácti měsíci. Fakt, že v té době
obrat herních konsol dosáhl vrcholu není shodou
okolností. Důležitou dobou byla produkce počítačo-
vých her nikterak nákladným obchodem. Pár kluků
si sedlo ke svým Amigám a PC, zapalovali jednu
cigaretu od druhé, pilili litry kafe a za několik měsíců,
volali - nejnovější hit je na světě a za smyšlenou cenu
může být zkopírován na jedinou disketu. Nicméně,
s postupným zvyšem her se celý proces stával víc
a víc složitý, bylo potřeba více lidí, více času, o čí-
terech a kafi nemluvil. Výroba her na konsoli byla
ještě nákladnější. Nejprve je nutné investovat do
výrobní techniky a naklady na samotné cartridge
jsou rovněž vysoké. Jediní lidé, kteří jsou schopni
dělat cartridge Sega a Nintendo jsou firmy Sega a
Nintendo a moc dobře to vědí. Následkem toho
mohou účtovat softwarovým firmám vysoké ceny,
v přepočtu od 500 do 750 Kč, za jeden vyrobený
cartidge a nechat je čekat až tři měsíce, než jim
zboží vyrobí. Je jasné, že producenti her potřebo-
vali velké peníze, které neměli.
Velké zábavní společnosti měly peníze a co
chtěly byly dovedností výrobců software, sledovali,
jak tenhle divný malý průmysl vyrostl z ničeho ve
velký stroj na peníze, které měly být jejich.
"Zábavní peníze" byly jejich a oni je chtěli zpátky!
Byl to dokonale pár, peníze zábavních společ-
ností pro zkušenost a dovednost výrobců her. Nebyl

KDO VLASTNÍ KOHO?



divů, že první společnost, která vstoupila do
tohoto průmyslu byla mocná Sony Corporation.
Koncem osmdesátých let se začal rozvíjet
zábavní svět spojovat - začal snažit různé druhy
zábavy pod jednou střechu s jediným cílem - zisk.
Sony byla tím dokonalým středem takové
kumuluace. Z obrovských sum vydělávek na
elektronice se společnost pustila do nakupování
začínající s filmovým společenstvem Columbia a
Tristar, autorů filmů jako 'Pracila' a 'Chostbusters',
postelze CBS a Epic Records přejmenovaných
podle Sony Music. Jejich seznam interpretů
zahnuje jména jako Michael Jackson, Mariah Carey
a George Michael a k tomu všemu přidali Psychosis,
tým programátorů z Liverpoolu, kteří dosáhli
světové slávy se svými LEMMINGS. Den, kdy budete
hrát Psychosis hru podle Tristar filmu
'Chostbusters III' se soundtracem Michaela
Jacksona na své Sony PlayStation není už daleko
- a vaše zábavní peníze budou všechny v kapse
Sony. Zastane už vidět výhody kumuluace?
Koncem roku 1993, jedna z největších a
nejznamenajších firem, Microprose, začala být
nestabilní, po přeměně své vynikající letových
simulátorů a strategii jako REX MEBULAR či
DRACONSPEHERE. V překvapivém obratu ve stylu
'David a Goliáš' byla firma zachráněna mocnou
financí injeckcí od svého největšího producenta -
US Gold se stala jedním z největších distributorů
počítačových her ve Velké Británii jako distributor
Amerických her a zastupce firem SSI, Lucas Arts,
Novologic, New World, Access a Sir-Tech. Rozhodli se
však, že chtějí být méně závislí na cizích výrobcích,
prodali většinu svých akcí a založili vlastní
programátorský tým Silicon Dreams. Tento odklon
od Amerických výrobců nebyl příliš moudrým
tahem, s ohledem na to, že během jara 1994 odešli
Lucas Arts (k Virginu), SSI (k Electronic Arts) a
Novologic, kteří se rozhodli založit vlastní
společnost v Británii jen proto, aby se na podzim
rozmysleli a vrátili zpět.

Mezitím se velké společnosti znovu spojovaly a
kumulovaly menší producenty. Další na řadě byla
anglická společnost Pearsons, která vlastní
nakladatelství Penguin Books, Financial Times,
muzeum Madame Tussauds v Londýně a velký podíl
na satelitní televizi stanici B Sky B. Jejich
partnerem byla Mindscape, kterou získali za vůbec
největší sumu - v přepočtu přes 20 miliard. Dále je
to Virgin Interactive, která byla prodána samotným
panem Virgin. Richardem Bransonem firmě
Blockbuster ve Spojených Státech, majitelé
gigantické sítě videopůjčoven. Firma Blockbuster,
která si dělala starost s upadkem video průmyslu,
byla zapříčiněna vytvářením vlastní zábavní říše
zahrnující TV společnost Spelling, kterou můžeme
vidět za seriál Beverly Hills 90210 a další kontrakty s
americkými kabelovými televizemi.
Warner, který vlastní nakladatelství Time Life,
firmu Warner Bros., VEA Records plus kabelovou
televizi HBO, vstoupil na scénu koupí malé britské
společnosti Respegade.
Jedna z posledních britských nezávislých
společností, Ocean, koupila své celni autory - D.D.,
tvůrce her TRX a INFERNO. Pak, v zájmu
nahromadění peněz pro sebe, prodal část své
společnosti francouzskému gigantovi Chareurs,
který vydává na nejznámějších projektech - od
vinyl přes letadla až po zábavu zahrnující filmové
distributory a spolu s konglomerátem Pearsons
podíl na B Sky B.
Vypadá to tak že dnes jen stěží uplyne týden bez
toho, aby nějaká malá ryba spolkla jinou malou
firmu. V minulých dvou týdnech koupila firma
Mindscape, za peníze od Pearsons firmu SSI a
ukradla jí tak Electronic Arts ještě dříve, než vůbec
zачali. US Gold pak koupil malou nezávislou
společnost Core Design.
Může být smutné myslet na to, že to, co na
svém počítači hráte už není závislé na hrstce
kluků, kteří dělají hry jako dřív. Možná to je důvod,
proč si lidé dnes stěžují na ubýtek hrátelnosti a
zábavy. To je ta špatná stránka. Ta dobrá je, že
s těmi největšími světovými společnostmi
zainteresovanými v tomto obchodu tady
počítáové hry zůstávají, a že peníze, které jsou
pro ně k dispozici zajišťují, že zítřejší hry opravdu
jeho schopností předvádět ty nejlepší hry, které za
peníze koupíte.

Nick Pendrell

Jednoho podzimního večera. Andrew potkal Lukáše Ladru s Jakubem Červinkou (u Andrewa v pokoji) a rozhodl se udělat s těmito pařany rozhovor. Oba dva se ihned začali vymlouvat na některé neodkladné záležitosti: Krmení rybiček (Červ), chlazení chrousti pochoutky (oba), výpomoc v domově důchodců (LLG), málo benzínu v autě (oba). Načež odjeli smažit. Za pár dní se ozval Andrew: "Co bude s tím rozhovorem?". Následovala nekonečná série neuskutečněných srazů, nesplněných slibů, nedodržení přísah a výhrůžných dopisů. Po mírové konferenci, která se měla konat v restauraci Macedonia (ale nekonala), se Andrew konečně dožral a mimo jiné pravil: "Udělejte si ten rozhovor sami. A třeba přes modem."

JČ>Ous.
LL>Ous.
JČ>...
LL>Co?
JČ>...
LL>Jseš tam?
JČ>Už jo.
LL>Co to bylo?
JČ>Ale, přivezli mi pizzu.
LL>Z Go home?
JČ>Jo.
LL>Šunkovou se žampióny?
JČ>Jo.
LL>A dvojitej sejra?
JČ>Jo, proč se ptáš.
LL>Ale nic
JČ>Tak nahraj DOOMa a jedem!
LL>Jo... vlastně ne, máme udělat ten rozhovor.
JČ>Co?
LL>No ten rozhovor do SCORE!
JČ>Jo ten... No tak se ptej.
LL>Co?
JČ>Když chceš dělat rozhovor, tak se ptej.
LL>A na co?
JČ>Co?
LL>Na co se mám zeptat?
JČ>Hmmm. No třeba na něco o mě, a tak.
LL>Nejseš ty Červ?
JČ>To bylo opravdu ohromně vtipný... Tak jo. Jak si to uhodl. Jsem to já osobně. Už můj děda byl Červ, táta je Červ a moje maminka pani Červová.
LL>Vybředává to.
JČ>To jo.
LL>Tak jinak. Co jsi měl jako první počítač a kterou hru jsi první dohrál?



Lukáš Ladr (LLG) Bydlí v Praze 8. Pracuje u počítačové firmy. Spoluzakladatel nejmenovaného časopisu. Notorický lenoch a známý neplnič slibů. Prima kluk. Heterosexuál. Pařan, který dokáže pařit až 65 hodin 23 minut na jeden záťah bez omdlení. Mezi jeho nejslavnější herní trofeje patří (bez cheatů): Projiti Manic Miner, přetočení score v JetPacku, kompletní zmapování (AO) kultovních her Tiranog, DunDarach a Marsport. Za svůj největší úspěch považuje kompletní dohrání a zmapování Chaos Strike Back od FTL (Hráli spolu s Červem). V současné době paří nejvíce layout Score (strategie - neskutečné příběhy 7%)

JČ>S tím neprorazíme, to už tu bylo. Co třeba o co jsi kvůli počítači a hlavně hraní na něm přišel?
LL>Není to moc osobní?
JČ>Já myslím, že by to měl být osobní rozhovor.
LL>No jo, ale co když si to přečtou moji rodiče a měl bych problémy nebo by mě seřezali.
JČ>Tebe bijou rodiče ramínkem?
LL>Neřikal jsem, že mě bijou ramínkem.
JČ>Tak bijou tě vůbec?
LL>A tebe ne?
JČ>To bych se neptal. A vůbec, nechceš mi odpovědět?
LL>Ne, máme toho DOOMa?
JČ>Tak jo.

(Dvě hodiny hraní DOOMa přes modem.)

LL>(Psáno jako message v DOOMu.) Nepopojedem s tím rozhovorem?
JČ>(Pořád v DOOMu) Už ti došla munice?
LL>(V DOOMu) OK. Došla. Tak co?
JČ>(V DOOMu) Tak to pauznem, ale musíš uznat, že jsem lepší...

LL>Tak jsi to vyhrál.
JČ>A co?
LL>Možnost položit další otázku.
JČ>Blondýnky nebo brunetky...
LL>To měla být už otázka?
JČ>Hmmm.
LL>No jak bych to...
JČ>Posledně jsi měl brunetu. A jak to dopadlo.
LL>No právě. Takže blondýnky.
JČ>Chodil si už dýl s nějakou blondýnkou?
LL>Ne.
JČ>Aha. Tomu rozumím.
LL>Co ty.
JČ>Co?
LL>S těma blondýnami.
JČ>Zrovna s jednou chodím...
LL>Aha. Tomu rozumím.
JČ>(Pokus o zavedení rozhovoru na seriózní rovinu.) Jakej je tvůj názor na postavení národnostních menšin?
LL>Nejsi vadnej? Myslíš v Čadu?
JČ>Nejsi vadnej?
LL>...
JČ>Politiku necháme. Budem se věnovat ekologii.
LL>Tak jo. Co si myslíš o hromadném vybíjení některých nevinných druhů?
JČ>Myslíš třeba Impů?
LL>Chceš mi touto odpovědí snad naznačit, že bys dal DOOMa?
JČ>A ty?
LL>Až pak.
JČ>Neměli by jsme se navzájem zeptat, jaký hry hrajem?
LL>Asi jo, tak jaký.
JČ>No hrajem přeci jenom ty dobrý.
LL>Hele, mluv za sebe.
JČ>Ty nehraješ ty dobrý?
LL>A ty?
JČ>Tuhle jsem tě viděl hrát Iron Hellix.
LL>Vždyť nemám CDROM.
JČ>Stejně jsi to hrál.
LL>No jo.
JČ>Zas to břede.
LL>Ale teď vážně. Co tvoje plány do budoucna?
JČ>No asi si vyměním slipy a půjdu si lehnout.



Jakub Červinka (Červ). Bydlí v Praze 8. Pracuje u počítačové firmy. Externí příspěvovatel jmenovaného časopisu SCORE. Notorický lenoch a známý neplnič slibů. Prima kluk. Heterosexuál. Pařan, který dokáže pařit až 65 hodin 23 minut na jeden záťah bez omdlení. Mezi jeho nejslavnější herní trofeje patří (bez cheatů): přetočení score v JetPacku, dohrání SWIVu s jeepem a XENONA II, První levely DOOMu projede na přání se zavázanýma očima. Za svůj největší úspěch považuje kompletní dohrání a zmapování Chaos Strike Back od FTL (Hráli spolu s LLG).

LL>To se ani neumeješ? Ale já myslím dýl do budoucna.
JČ>Možná umeju. Dýl v budoucnu budu asi spát. Jo s tím mytím to není špatnej nápad, a ty slipy si vyměním až potom.
LL>Já jsem ale od tebe chtěl slyšet co nového si koupíš k počítači za doplňky.
JČ>Je Andula doplněk k počítači?
LL>Ne.
JČ>Tak nevím, co virtuální realitu?
LL>Co je s ní, rozbila se ti?
JČ>Ne, a tobě?
LL>Ne, už to zas břede.
JČ>To jo.
LL>Vem to červ.
JČ>To nebylo vtipný
LL>Jen aby se z toho nestal nejlepší vtip tohoto rozhovoru.
JČ>Třeba koničky...
LL>Co?
JČ>To byl nesmělý pokus o otázku.
LL>Nemám.
JČ>Ne, vážně co třeba počítač?
LL>Jo ten. No tak ten mám.
JČ>A je to tvůj koníček?
LL>Ne, já mám PCčko.
JČ>Aha. Já myslím koníček jako hobby nebo záliba.
LL>Takže jaký máš záliby?
LL>Jako třeba skupinový sex?
JČ>To jsou zase úchyly.
LL>Hmm. Tak PCčko a Amigu.
JČ>A jsme konečně u meritů věci.
LL>To je taky úchylyka?
JČ>Ne to se jen tak říká. Takže co nám o tom řekneš?

LL>...
JČ>No?
LL>...
JČ>Seš tam?
LL>Už jo.
JČ>Co se stalo.
LL>Ale nic. Před dvěma hodinami jsem si objednal pizzu, a teď mi ji konečně přivezli.
JČ>Z Go Home?
LL>Jo.
JČ>Šunkovou se žampiony?
LL>Hmm.
JČ>A dvojitej sejra?

Mega-CD

V minulém SCORE jsme si zerubně představili nové trendy vývoje koncernu SEGA - pověděli jsme si něco málo o konsolích 32-X a SATURN. Je naší milou povinností oznámit vám, že zařízení 32-X se již objelo na našem trhu a v příštím čísle mu věnujeme další místo, stejně jako některým hrám na něj. Dnes si však představíme MEGA-CD, starší, nicméně velice užitečné přídavné zařízení k MEGA-DRIVE. Průmysl herních konsolí se rozrůstá a my bychom nechtěli udržovat naše čtenáře v nevědomosti. Patříte-li mezi majitele nejrozšířenější SEGA konsole, seznamte se se zaručeným způsobem, jak se stát snadno a rychle zcela multimediálním. MEGA-CD je tady!

MEGA-CD je klasickým důkazem toho, že průmysl herních konsolí je obrovským obchodem, a že peníze do něj investované se mnohonásobně odrazí v hráčském pohodlí a zdokonalení hardware. V minulém SCORE jsme si pověděli něco málo o dalších perspektivách vývoje koncernu SEGA - představili jsme si SATURN a 32-X. 32-X se již objevuje na našem trhu, zatímco SATURN ještě čeká na svůj veliký den. MEGA-CD je ale tady, je tady hned a je tady pro vás! Seznamte se prosím.

I když většina z vás pravděpodobně o tomto stroji zaslechla, anebo o jeho existenci alespoň tuší - není divu, toto zařízení je více než rok staré - řekněme se několik základních vlastností. MEGA-CD je další herní konsolí SEGA. Podobně jako 32-X je i zařízení MEGA-CD koncipováno tak, aby bylo možné jej bez problémů připojit k MEGA DRIVE či MEGA DRIVE II a vytvořit tak nejen univerzální herní nástroj, ale také zlepšit výkon vlastního MEGA DRIVE. Nehledě na to, že celá souprava krásně vypadá.

MEGA-CD je další platformou založenou na CD technologii a vypadá to, že budoucnost interaktivní zábavy opravdu spočívá právě na oněch blyštivých pláčkách. Kromě možnosti využití CD se od MEGA DRIVE příliš neliší - využívá procesoru 68000 na 12.7 Mhz (na rozdíl od 7.6 Mhz MEGA DRIVE), při stejném rozlišení 320x224, stejném počtu barev (64) ze stejné palety (512). Výhody vylepšení vašeho MEGA DRIVE multimediálním směrem jsou však zřejmé (dodejme, že MEGA-CD musí být připojeno k MEGA DRIVE a že se prodává odděleně) - obrovská kapacita kompaktních disků, fantastické hry, které budou v budoucnu dodávány jen na kompaktech, možnost přehrávání hudebních CDček rovnou, vynikající kvalita zvuku (MEGA-CD má stereo audio výstup připojitelný k zesilovači či magnetofonu) a také samozřejmě široká softwarová podpora. Hry jsou tím, co potencionální zájemce o toto zařízení zajímá pochopitelně nejvíce - málokdo si koupí MEGA-CD jen proto, aby si přehrával svoje hudební kompakty. Softwarová podpora je, stejně jako u všech ostatních strojů SEGA velmi bohatá.

Mezi nabídkou titulů pro MEGA-CD najdeme jednak spoustu titulů z MEGA DRIVE, které dostávají novou tvář a především fantastickou CD hudbu, protože MEGA-CD umožňuje přehrávat zvuková CD přímo v průběhu hry. Mezi tituly dostupnými již dnes nalezneme třeba hry jako THUNDER-HAWK, MORTAL KOMBAT, SENSIBLE SOCCER, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, FINAL FIGHT, SONIC CD, JURASSIC PARK CD, MEGARACE, ECCO THE DOLPHIN, SEWER SHARK a řadu dalších. Ačkoli některé z těchto her jsou jen konverzem z MEGA DRIVE, některé z nich jsou čisté CD tituly, stejně jako třeba chystaný REBEL ASSAULT. Jestli jsou vám některé tituly povědomé, máte naprostou pravdu - celá řada zmíněných her je známa také z PC. Jinými slovy - hry, které jsme dosud mohli hrát jen na nákladných domácích počítačích je možné za mnohem menší náklady pořídit i na herní konsole. Kvůli hrám jako MEGARACE či REBEL ASSAULT koupě MEGA-CD rozhodně stojí za uvážení.

Jistě, jsou i důvody, proč MEGA-CD nekoupit. Jedním z nich může být čekání na SATURNa či 32-X, jistě. Proč investovat

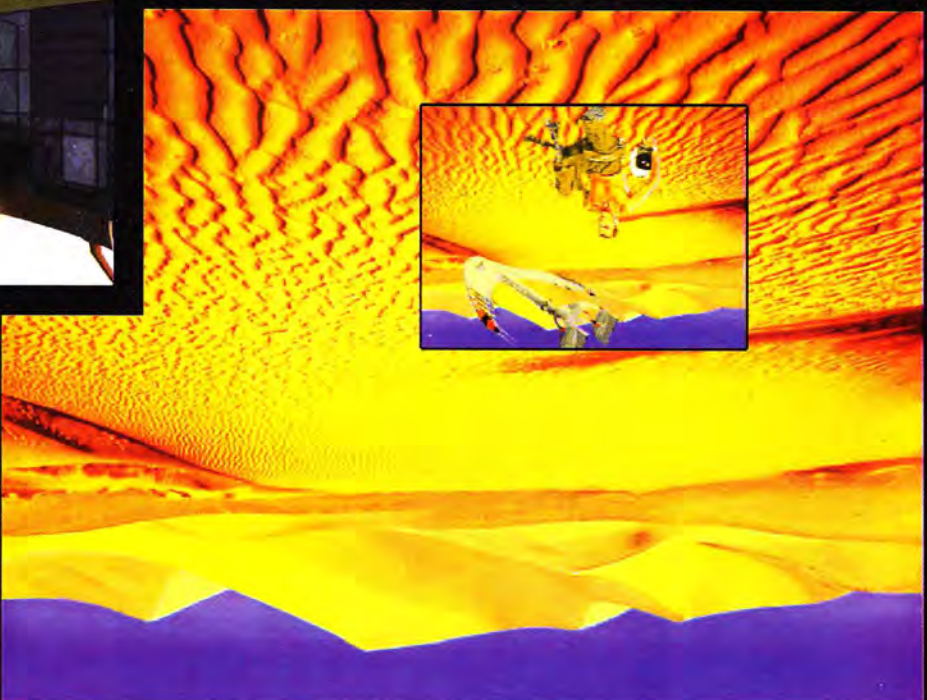
peníze do něčeho, co bude za rok či dva zastaralé. Předně proto, že i když SEGA přijde s novými produkty, ve vlastním zájmu nepřestane podporovat produkty staré a nabídka her se nijak neztenčí. A ovšem - jednou přijdou lepší a technicky kvalitnější herní konsole založené na CD technologii a vy si na ně chcete počkat. Jenže od koupě PC vás taky neodradí fakt, že za deset let si budete moci koupit Virtuální realitu. Podle hesla 'Carpe diem' se tak rozhodněte právě dnes, co je pro vás nejlepší. Už vás alespoň nepřekvapí, až v předvánočním shonu narazíte právě na MEGA-CD - další multimediální platformu na našem trhu.

SCORE

...Mezi prvními tituly se objevil Ecco, Sewer Shark a mnoho dalších bude následovat, mimo jiné také MEGA RACE, REBEL ASSAULT, MORTAL KOMBAT 2 (na obrázcích)...



NOVINKY

Novinky
softwarového trhu

S každým novým obrázkem stoupá náš obdiv k novému koktejkovskému projektu THE LAST DYNASTY. Věříme, že to bude něco, nad čím si strávíme tolik bezesných nocí, kolik bude potřeba k dohrání (nahore). BIOFORCE, již dlouho očekávaná akční adventura od Originu vypadá slibně (vpravo nahore).



(C) Copyright 1994 by Todd Porter



Co to, vždy hutná rubrika novinek tentokrát jen na stránku a tak málo textu, co se to děje? Nemí třeba zbytečného poplachů, neděje se nic vyjimečného, protože na vánoce vychází nejvíce titulů za celý rok a pravděpodobnost toho, že tyto novinky budou už dávno mezi vámi se tak zdvojnásobuje. Proto nemínilme balancovat na tenkém ledu příliš dlouho a povíme vám pouze o tom nejdílejší - vyčerpávající přehled novinek nejen na tento, ale také na celý příští rok najdete na straně 76 - 77.

Super, super, super je Magic Carpet od Bullfrogu - VELMI silný kandidát na lednovou hru měsíce -

strategicko akční simulátor letu na letajícím koček. Běsný Software konečně přestává ignorovat PCčko a skrz obřího distributora Virgin

nam k vancoum nadeřil Lvlho Krále (Leon King) Alladina, který už vyšel snad na všech formátech

(Amigu nevylímaj) kromě PC, kniha džuglil neboil Maugli (Jungle Book), která vypadá na Nintendu

přimo božsky si na PC konverzi počká až do příštího roku. Horečka okolo Star Treku vrcholil. Star Trek

Deep Space Nine od firmy Paramount je další, kromě Star Fleet Academy od Interplay a Star Trek

Next Generation od Spectrum Holobyte. Jedná se o dvě textovky podobné těm, které už známe a Star

Fleet Academy bude vojensko strategická hra. New World Computing se stává velice silnou

firmou. Nedávno se nám líbil její Quest for the Orb a teď přichází scfi střílečka Zephyr, obrázky z níž

vypadají zajímavě. Dynamik pracující pod rouskou adventury The Last DYNASTY, která podle obrázků

vypadá defintivně nejlepe ze všech připravovaných textovek. Inca III, Gobllins 4 jsou nové tituly

uznávaného francouzského týmu Coccol Sierra samotná právě vydává King's Quest VII, Space Quest

V a zajímavou logickou hru Incredible Machine II.

Nevíme proč, ale projekt Gabriel Knight II byl přesunut až na léto 95, což je škoda. Origin neusíná na vavřínech po velspěšném System Shocku a vydává scfi adventuru ve stylu Alone in the Dark jménem Bioforce, o které jsme se už několikrát zmínili. Je ohlášena také System Shock II, ale uvidíme, jak to všechno Origin stihnou, když mají už v lednu dokončit Ultim IX - Ascension. Potěšením pro všechny příznivce letových simulátorů bude US Navy Fighters, což je nová simulace od Microprose. Gametek pokračuje v chřeni her a kromě Elite III - First Encounters dokončuje také horory Bureau 13 a Hell. Howardowo dílo zůstává nezapomenuto a Arkham Software vydává svojí prvotinu Cult of Cthulhu na jeho nejznámější téma kuit Cthulhu. Obrázek ze hry C-Name vypadá sice zajímavě, ale nevíme přesně o co půjde, přišť se dozvíte více. Lucas Arts se do vánoční vřavy po děsi paže zapojil Doom-střílečkou Dark Forces. Adventure Full Throttle a The Dig budou až v příštím roce.



Lemmings III od DMA/Pygnosis už mají pouze pět profes, ale zato můžete „držičum“ dát nový ukol, aniž byste je odpálili a do konce stačí v každé úrovni dovést jen jednoho lemminga (tato zdánlivě nesmyslná věta je určena pro znalce oboru). Lemmings 3D byl přeusnut až na jaro 95. Strategie Command & Conquer od Virgin, zpracovaná podobně jako DUNE II zahrnují však boj proti celosvětovému terorismu v únoru 1995. Mirage ohlásil Rise of the Robots II na léto příštího roku, ale bude potřeba jím držet palce, aby tento titul nebyl stejný propadák jako díl první. A to je pro tentokrát všechno, když buh dá (doslova), objeví se některé z těchto titulů už pod vaším vánočním stromčkem. A moment, počkejte přišť! Připravujeme pro vás průvodce přípravovanými hrami na rok 95, to bude teprve něco!

SCORE



DEEP SPACE NINE (vlevo) poteší snad všechny „trekies“ kterých je, jak asi moc dobře producenti této hry vi, miliony. Obrázek napravo asi nepotřebuje komentář. Ano, další sílena-ale-jinak-moc-srandovní hra z dílny COCTEL - WOODRUFF...

HRA MĚSÍCE

Inferno

Říká se, že na Paříži člověka nejvíce překvapí to, když Eiffelova věž skutečně stojí na svém místě a vypadá přesně tak, jak ji každý zná z obrázků i z vyprávění. Paříž má své kouzlo i přesto, že Eiffelovu věž každý dopodrobna zná dávno předtím, než ji na vlastní oči uvidí.



Navigaci v chodbách nepřátelských lodí usnadní Holografická navigační krychle. Ani s ní to však není nic snadného (výše)! Všimněte si malých mimozemských panáčků, kteří zcela zhůvěřile stojí uprostřed chodeb a strílají a strílají (níže).

Srovnávat Paříž s jakoukoli hrou bych si s úctou k tak krásnému městu pochopitelně nedovolil, jde o jinou věc - INFERNO totiž vypadá nahlup přesně tak, jak už všichni dávno věděli, že vypadat bude. Je tady všechno - 700 misí, stejný 3D engine použitý v TFX, skvělý soundtrack skupiny Alien Sex Fiend, sverázná a velice povedené animace vytvořené nezměnitelným stylem, mluvené slovo v průběhu celé hry, různé způsoby hrani, sluneční soustava, pás asteroidů, pozemní základny, interiéry kosmických lodí, detailně propracované povrchy planet... všechno tu je a všechno to překvapí, i přesto, že člověk právě tohle a právě tady čekal Posuďte sami.

INFERNO ideově navazuje na kosmickou sagu EPIC, která před více než dvěma lety, v době a hlubokého a neotřesitelného kralování AMIGY a

pozvolného nástupu PC zaznamenala rozporuplné ohlasy - na jedné straně byla vysoce ceněna a chválena (převážně mezi hráči na AMIZE, kteří po úspěchu F-29 RETALIATOR milovali každý vektorový produkt firmy D.I.D.)

hře EPIC, v ní se totiž lidstvo (tedy humanoidní bytosti) vydávali na útěk před hroziící supernovou. Na své pouti však protuli impérium Rexxonů - nesmířitelných bojovníků, značně zelených a velmi odporných

ze tří možných druhů hry (DIRECTOR'S CUT, EVOLUTIONARY či ARCADE), budete vždy plnit sérii rozmanitých misí založených na obraně planetárního systému a likvidování dotěrných vetřelců. Díky ojedinělému systému vyvinutému speciálně pro INFERNO se nikdy nestane, že budete létat stejnou sérií misí dvakrát po sobě - nejen, že výsledek boje závisí na vaší výkonnosti v jednotlivých částech bitvy, a že průběh hry souvisí s úspěchem či neúspěchem dílčích úkolů, ale jednotlivé mise jsou také náhodně vybírány z palety 700 rozličných misí, které hra celkem obsahuje. Zatímco DIRECTOR'S CUT je hlavním



Průlet polem asteroidů je strhující a dech beroucí podívanou, všimněte si kráterů a zvrásněného povrchu asteroidů (nahore). Budova Federace byla obsazena, úkol je jasný - vyčistit chodby a místnosti základny od vetřelců (vpravo).

a také zatracována a haněna na straně druhé (obzvláště mezi majiteli PC, kteří už začínali objevovat skryté potenciály tohoto stroje o ohrožení nos nad vším, co nevypadalo jako WING COMMANDER). Ale zpátky ke

kreatur, kterým velela jedna obzvláště zelená a mimořádně odporná kreatura. EPIC však na svém konci dovedl lidstvo (tedy humanoidní bytosti, aby se to nepletlo) k vítězství zničením hlavní zelené kreatury a usídlením se v nové sluneční soustavě. Hrdinovi a jeho vesmírnému stíhači byl postaven pomník a lidstvo (vlastně humanita) pokračovalo ve svém zdárném vývoji.

Staré přísloví však říká, že Odporné zelené kreatury nikdy nezapomínají - a Rexxonci nezapomněli! Dlouho putovali bezcílně vesmírem, až teď, kdy už byli zpola zelení od přírody a zpola zelení nenávisť, dorazili na hranici prosperujícího a notně osídleného systému svých odvěkých nepřátel. Bitva o přežití se rozpoutává znovu a zuřivěji. Na straně zla stojí obvyklá snůška hloupých, odporně vypadajících a neskutečně zelených mimozemšťanů v jejich nebezpečné vyhlízejících kosmických lodích, kteří pronikli na okraj soustavy a chystají se zahájit invazi, na straně dobra stojí ten, kdo si INFERNO koupil - osamocený pilot jednomístného kosmického stíhače Inferno - nejnebezpečnějšího dopravního prostředku v dějinách všehomíra (ať je to cokoli). Ať zvolíte jakýkoli



jádem hry a provede vás po všech planetách celého systému, všech animacích, až do vítězného finále, EVOLUTIONARY na vás ponechá důležitá rozhodnutí výběru planet, kam soustředíte svou obranu sílu a ARCADE vás nechá jen vybrat planetu a pustit se do zuřivého kosmického boje hlava nehlava.

Než si řekneme více o hře samotné, musíme se pozastavit nad tím, jaké úsilí bylo vynaloženo na vytvoření vesmíru, ve kterém se hra odehrává. Sluneční soustava - bojová zóna pro INFERNO, je složena ze 7 planet, 3 měsíců a pásu asteroidů. Všechny (VŠECHNY) planety jsou vymodelovány s využitím techniky již téměř dokonalého 3D systému, který tým DID vyvíjela již několik let (tým Digital Image Design je odpovědný například za hity



Celá hra je plná animovaných sekvencí, jak ze základny lidstva, tak ze stanice Rexxonů. Tohle je základna Terranova.



Při pohledu na Cisaře, se člověk jen stěží ubrání pochybnostem o jeho lidskosti (nahore)... Planeta Hydra Verdi je z 95% pokryta vodou, jak je ostatně vidět na první pohled (vpravo).

F-29 RETALIATOR, EPIC, ROBOCOP 3 či TFX) a je tak zachycen celý (CELÝ) povrch všech těchto planet i měsíců. Kromě toho je na všech planetách nespočet obytných struktur i základů velikých společností - i tyto stavby jsou detailně vymodelovány a je možné proniknout do nitra

každé z nich. Jako by to nestačilo, okolo všech planet obíhají satelity a v kosmu létají gigantické nákladní i bojové koráby - i interiéry těchto kosmických objektů jsou zde zpracovány a lze je kdykoli navštívit.

Nejvyšší čas podívat se, jak to všechno vlastně vypadá v akci. Přesně tak, jak všichni očekávali - dokonale! Po krátkém briefing,

který se odehrává v Cisařově komnatě (a vzbuzuje naše úvahy o tom, že Cisař je ze všech humanoidních bytostí nejméně humanoidní, protože vypadá jako všechno možné, jen ne jako člověk) začíná bojová mise složená obvykle z více dílčích úkolů, které závisí na průběhu bitvy. V raných fázích hry jde především o obranu, a tak nechybí létání vesmírem a likvidování vln vetřelců. Těm se však obvykle podaří proniknout na povrch planety či obsadit satelit - pak nezbyvá než vletnout do struktury a zlikvidovat všechny stopy po



vetřelcích, ochránit důležitá data či zlikvidovat technologii, která by mohla být nebezpečná v rukou Rexxonů. Pokud se boje přenesou na planetu, klíčování a boje zblízka můžou začít přímo nad omračující krajinou - i tady jde o ochranu důležitých budov a instalací. V pokročilých fázích hry se však mise značně diferencují a hra se zesložituje - budete muset podnikat odvážné útoky do nitra základů vetřelců i jejich kosmických lodí, které jsou nezdědky značně vyzbrojeny a dokonale chráněny proti útokům.

Hra vypadá přesně tak, jak byste od kosmické střílečky čekali. Inferno stihá má k dispozici obrovskou paletu zbraní - od laserů pro boje zblízka, přes částicové zbraně a torpéda, až po smrtící MEGADETH raketu pro MEGASMRŤIČI MEGAPRÁSKOVÝ MEGAZÁSAH. Boj vyčerpává pochopitelně nejen energii štítů a rakety, ale i zbraně - proto jsou po bojišti roztroušeny speciální bojové kapsle, které pomáhají jednak doplňovat zásoby, jednak přidávají speciální funkce jako štíty či turbo rychlost. Navigaci ve složitém vesmíru umožňuje HOPI, obdoba HUDu v letadlech - tři módy holografického displeje jsou na první pohled neuvěřitelně složité a přehnaně nepřehledné, ale jakmile se člověk naučí rozeznávat jednotlivé údaje, HOPI se stane velice užitečným pomocníkem. Navíc je k dispozici speciální navigační přístroj - NAVICOM, pomocí kterého je možné nejen přiblížit libovolné místo na mapě a nastavit „waypoint“, ale také najít lokace jednotlivých kapslí či vybrat zbraně.

Hra je nesmírně dynamická a svižná (pokud ovšem máte dynamický a svižný počítač - 486/66 s rychlou grafickou kartou by měl stačit). Hru je ovšem možné spustit již na 386/33 a i s nízkými detaily je stále na co se dívat. Průlety koridory nepřátelských

lodí (ve kterých jsou mimochodem vidět i střílejší Rexxoní), let nízko nad povrchem planet či dravá akce mezi asteroidy patří k tomu nejlepšímu, co lze mezi kosmickými simulátory zažít. Fantastický zážitek doplňuje vynikající soundtrack skupiny Alien Sex Fiend - člověk jej však musí slyšet, aby pochopil co znamená „scénická hudba“ a i když INFERNO vyjde také v disketové verzi, CD-verze nabízí navíc dokonalou kvalitu zvuku, který daleko převyšuje obecný standard.

Takže INFERNO je tady a je dokonale. Je přesně takové, jaké jsme si představovali že bude, a to je dobře. V současné době tvoří absolutní špičku mezi kosmickými simulátory a v oblasti dostupného hardware ještě dlouho tvořit bude (WING COMMANDER III bude v oblasti nedostupného hardware, pro upřesnění). Pokud máte hodně času, chuť na pořádný kosmický simulátor a touhu zachránit lidstvo (tedy humanoidní bytosti, sakra), INFERNO vám nabídne všechno, co od něj budete chtít.

ICE



Funce "Virtuální kokpit" umožňuje plynulé rozhlížení po pilotní kabině i pohled na samotného hrdinu (vlevo nahore). Klasický záběr z bitvy o planetu, která je teď v plném proudu (vlevo).



INFERNO je velice rychlá a dynamická hra a průlety nad krajinou v plné rychlosti jsou ještě hezčí než u TFX.

score 91%

Název hry: **INFERNO**
Výrobce: **DID/Ocean**
Žánr: **Sci-Fi**
Styl: **Simulátor**
Počítač: **PC CD-ROM**
Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:
Originalita: **80%**
Atmosféra: **90%**
Grafika: **90%**
Zvuk: **95%**

Důležité! Tuto recenzi
by měl číst pouze ti, kdo
A) vlastní PC a CD ROM drive
B) hodlají si CD-ROM drive koupit

tomu, že tato hra má něco
málo přes 2300 Mega,
rovnou zapomenuté na
případně kamarády piráty, ti
vám tentokrát určíte

je to vedel, je vedel, že
 jednou přijde doba, kdy u
 počítačů pomřeme
 realitu a skutečnost. UNDER
 A KILLING MOON (UKM) je
 finální kapka, rána z milosti,
 která nás navždy zaráží do
 křesla naproti monitoru, kde
 zůstane me navždy trčet,
 dokud z nás neopadá
 poslední maso. Jak pozorní
 čtenáři SCORE jistě již ví,
 dosavadní pokusy o hrátelné
 filmy (interactive Movie)
 skončily vždy totálním
 flaskem. Ubohé ucty
 využívaly počty soustráti
 a překvapení nad tím, co se
 všechno nam nází ti
 západáci nacpat. Veden
 touto zkušenosť, instaloval
 jsem čtyř čeděckový (ano,
 vidle dobře, jsou no plně 4
 CDcká) UKM s jistými
 předsudky, říká jsem si, že
 vim odkud vřít fouka, ...

Kvalitě jakou vidíte na
obrazcích, přičemž přiblížíte-
te se těsně ke stěnam,
zaznamenejte jen nepatrnou
pixelač - i zblízka si textury
zachovávali velmi jemnou
strukturu. Neuvěřitelně, ale
co to? Aha, už si všiml, jak se
vrací shánělo a opravdu
nesou si Pěčka. A támhle je
dálší a támhle „Super“,
nám to jde, ale at z toho vy-
čekají jaký něco máte,
trochu si z nich vystřelíme...

Mala divirka do Texovy kanceláře...



Ano, tohle se opravdu hybe jako doom.

... a tohile taky





Score	90%
Název hry:	UNDER A
Vyrobce:	Access
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosfera:	80%
Grafika:	95%
Zvuk:	85%

ANDREW

raději bych si dal "tákej futuristickéj název", jak tomu říká navštívnící Petynka a Jim podobně. Každá moucha se ale dá rozmanitout placátkou, ve vašem případě prostě stáči stisknout zuby a masárku rozžvýkat (...). Vlastně co to povídám stáči zataout zuby a na malé výpady zapomenout. UKM je zatím nejpovednější plovodní čockový třítu a pro majitele CD ROMu je tudíž povinností si ho rychle obstarat.

U této pseudo detektivky se také občas zasmějete, vtipky jsou nápadité a neohrabané. Např. hned ve vaší kanceláři je veselé prozkoumat hasiči přístroj a zjistit, že je na stěně pouze namalovaný, protože kontrolor je jednorůký a tudíž nevidí. Trojrozměrné, slušně jsem se pobavil, když jsem v pokročilem stadiu hry musel narazit hrábě do hromádky suchého listí a pak listi zapálit. Cmonulík spustil poplach, příběhí bachař a vida pjamínky v listí, jai se oheň udupávat a... bumho, dupnul na hrábě, které ho omráčily. Na to, jak obrovské kvantum dat se z disku neustále přetahuje do paměti je UKM poměrně rychlá hra, ale když jsem musel už popát v jedné úrovni prohodit CDčka, trochu mě zamrazilo při vzpomínce na Amigu, kde jsem ke konci už nedal nic jiného než prohazoval disky.

Každá revoluční věc trpí takovou malou horečkou z příchodu na svět (snad kromě DOOMA, ten už se "narodil" dokonale). V tomto případě mi na monitoru po oby tři dny, za které jsem hrů dohrál, bzulely masárkou je možnost kdykoliv vyvolat napovedu nebo přes volbu Easy Play skočit rovnou do libovolného dne. To je skutečně nedomyšlený nápad, který vám kazí radost z objevování. Mění mouchou je skutečnost, že chůzi ve hře je možno řídit pouze myši, nikoli klávesnicí. Je možné, že to někomu přijde OK, ale jsou zde i tací (jako třeba ja), kteří dávali přednost klávesnici. Takovou malou muskou, přehlednější a jepičkou je trochu nedokonalá hudba, která sice dobve kopíruje 30-tá léta Dicka Tracého,

tzváměny herci současného Hollywoodu jsou na úrovni. Některé další postavy jsou sam šef autorského týmu Chris Jones) herecké výkony (hl. hrdinu Texe hraje realističtější nežli hlaý a kupodivu i všechen ostatní text je plně namluven jako byste sedli v kine. Nejen dialogy, ale nahodně mění, kamera létá okolo vás, rozjavor se v příběhu konverzace subjekt na pozdější vptvávaní. Pohled na kopece otáček, když něco "u, získáte nový náročné: každé osobě můžete položit vysíchlá postava v UKM je lahůdka pro realitní postavami. Rozmílu a přičemž všechno je hráno mluveno to, jak mu manželka byla nevěrná, ztrmíruťové vzpomínky našeho hrdiny na fotografte Texovy ex-manželky vyvolá zarážející - například prozkoumání zabavy kopece. Detaily hry jsou až trzoru nebo překládat šifrovane zprávy. roztrhané papírky, shanět kódy do Zahraje se si skřepky, budete skládat i na několik logických hlavolamů. typický adventuráček od paměti narize nezvykle dlouhé filmové sekvence. Kromě právě děje. Příběh nahodně doplňují hrač nikdy neztrácí orientaci o tom, co se Kompačnost příběhu je bezchybná, operaci nebude žádný med, to mi věřte. Zastavit tuto pečlivě naplanovanou bude po všem, vyvolení znovuosidli Zemi. vyvolených si bude užívat na stálic. Až vyhubeno speciálním vírem, tisícovka ostatní objevatectvo Zeme bude vesmírné základne Moonchild, zatímco jednomu tisíc genetičky čistých "lidí na vymyslel d'abelský plán separování tajemnou kamenou holubič. Kul

červené skvrny a pustine se do toho. Ne, o nic jste nepřili, jen pár detailů, opavdu, jo, už jsem vám říkal, že jsem si dělal švandu a s tím doomským pohybem jsem to SAMOZŘEJMÉ nemyslel vážně? Dobřej forék, co? Hele počkejte, copak nezorůmte strande? No co se na mě tak díváte? Přeci jsem na vás tak divat? Byl to jenom toho zas tolik. Byl to jenom for. Ale no tak, malíček forék, srandačka. Ne, nepřibíhajte se, jďte pryč, dáá, nechte mě, dáá, AAA...

Tak jsme se zasmáli a teď zpátky k věci, kde jsem to přestal? Jasně, tak tedy: možná by se zdálo, že ovdádní vypadá složité, ale není tomu tak. Všechno je 100%-ně uživatelsky přatecké a hra šlape jak hodinky. Co se příběhu týče, UKM je nepřímým pokračováním minulých adventur od Accessu jako COUNTDOWN a MARTIAN MEMORANDUM. Přenesete se do roku 2042, kdy už ma Země za sebou třetí světovou válku a lidská rasa se dělí na "normální" a zmutované. Zmutovaní to nemají lehké, jelikož jsou silně diskriminováni, ale vám, soukromému detektivovi Texovi Murphymu, to nřlák nebřní v tom, abyste žili v jejich osunuté čtvrti. Podobně jako Gabriel Knight je tato detektivní komedie rozdělena do několika dní a to celkem do šesti, dli sedmý, o kterém se píše v manuálu je pouze reklamní tah, protože se jedná jen o gratulace. Každý den je povzrda fuská plná složitěho vyšetřování, tápání ve tmě a nacházení důkazů. Teprve časem se příběh pořádně rozjede a vy začnete rozkládat do složitého promíkat do složitého mystéria šíleného kultu, pro jehož členy (zprnu nedodomyky) shaníte

Zelená idylka v nekonečné prázdnotě vesmíru...



skládání papírku, to je moje! Ca ga ga



Basa. Né, buben. Vlastně kyčlára. Pozouni! Akordeon?



Docela problémová kočka...



Killing Moon

RECENZE

RECENZE



5 LET REVOLUCE

Práce na hře EČSTATICA trvala pět let a tento produkt se tak řadí mezi nejrozsáhlejší a nejnáročnější produkty v dějinách interaktivní zábavy. Větší část této doby s největší pravděpodobností zabralo vytvoření herního systému, který se tady objevuje vůbec poprvé. Jedná se o zvláštní systém umožňující práci s eliptickými objekty namísto klasických vektorových polygonů. V praxi to znamená, že kostrbaté a hranaté útvary jsou nahrazeny uhlazenými, nádherně vystínovanými a dokonale animovanými elipsoidy. EČSTATICA je první hrou tohoto typu a jako taková znamená v podstatě revoluci, protože tento systém nebyl dosud nikde použit. Jeho použití v dalších hrách bude snad snazší a doufáme, že na podobnou hru tohoto typu nebudeme čekat dalších pět let.

Prostředí hry je zvláštní kombinací standardní, ručně kreslené grafiky a právě eliptických polygonů, které slouží nejen pro vytvoření postav hrdinů hry a monster, ale i pro efekty na pozadí či užitečné objekty. I když nikdo netvrdí, že plápolající oheň složený z elips vypadá reálně, nikdo také netvrdí, že EČSTATICA má být zachycením skutečnosti. Svým provedením je však jednou z mála her, které se mohou s hrdostí řadit mezi skutečně interaktivní filmy, byť kreslené. K filmovému charakteru hry nepřispívá ovšem jen dokonalá technologie umožňující práci s polygony a animací trojrozměrných objektů v reálném čase, ale také způsob pohledu na hru, ne nepodobný tomu použitému v legendární

Ečstatica

Ačkoli angličtina nepoužívá diakritických znamének, a písmeno „č“, se v tomto jazyce nepoužívá, opravdu není název této nové hry překlepem. Marketingové oddělení PSYCNOSIS se činí a snaží se udělat všechno pro to, aby jejich nová hra působila exoticky i svým názvem. Jako by nestačilo, jak vypadá...

sérii ALONE IN THE DARK. Zdání filmu je tady, stejně jako ve zmíněných hrách dosaženo častým střídáním „kamer“, které zobrazují pohled na hru. Ačkoli je prostředí celé hry poměrně omezené, díky obrovskému množství dovedně poskládaných a divácky poutavých úhlů pohledu nabízí hra obrovskou podívanou a skutečně filmový dojem. O fantastickém soundtracku, scénické hudbě a mluveném slovu se zmíníme později, ale i tak je možné připomenout, že právě tyto položky posouvají zdání filmu až k úplné dokonalosti. A EČSTATICA dokonala je. Po všech stránkách!



IN NOMINE PATRIS...

Všechno to začalo, jako většinou, nevinně. Severní Evropa 928. Hrdina (či hrdinka, neboť EČSTATICA je zásadně proti diskriminaci slabšího pohlaví a něžná dívka dostává stejné rány do hlavy, jako muž) hry se zastavil na okraji malé vesničky, aby obnovil síly, nabral vodu a možná našel nocleh. Potom, co přešel úzký můstek nad hlubokou propastí obklopující celou vesnici, nebe se zatáhlo a těžké bouřkové mraky zabloukl oblohu. Teprve pak si všiml, že vesnice Tírích je trochu zvláštní - nikde ani živáčka, děti nedovádí na ulicích, z kominů nestoupá kouř a z hospody se neozývá bujaré veselí. Namísto toho jsou všude vyvrácené dveře, rozbitá okna a ticho. Jen z obchodu napravo od můstku se ozývá nelidský řev. Co to jen může...?



Začátek hry, všechno vypadá klidně, nevinně a mírumilovně. Po překročení můstku už ale cesta zpátky nevede (nahore). Celá hra je plná zajímavých scén, jako třeba tohle setkání s knězem, který je očividně nejen mrtvý, ale i mírně zohyzděný (dole).

Ačkoli na první pohled vypadá grafika hry roztomile a trochu dětsky, EČSTATICA je

horor. Horor se všim, co k němu patří. Jako většina kvalitních hororů se odehrává na poměrně malém prostoru - v tomto případě vesničky Tírích a jejího blízkého okolí, je plný napětí a fantastické atmosféry. Příběh časem vykristalizuje do jasné podoby - čarodějka z hradu nad vesnicí experimentovala se silami zla a podařilo se jí přivolat samotného ďábla. Pekelná monstra zaplavila vesnici a povraždila a umučila většinu jejího obyvatelstva, se stejnou perspektivou pro další návštěvníky. Alespoň pro ty, kteří si nedají pozor. Bůh tohle místo očividně opustil navždy.

EČTÁŽE

Co je ale nejdůležitější a zároveň nejlepším, je hra samotná, její průběh, atmosféra a hra-elnost. Svým zpracováním bychom ji mohli označit jako akční adventure, i když zde není příliš míst, kde uplatníte svou vrozenou inteligenci a důvtip - vyřešení většiny problémů netrvá nijak dlouho a navíc jich není příliš. Boje s monstry okupujícími vesnici patří však mezi absolutní špičku. I když bychom druhý příšer mohli spočítat na prstech, patří souboje s nimi k tomu nejzábavnějšímu - nejen, že každá potvora používá jinou taktiku boje, nejen, že je boj díky „snímání“ z různých úhlů velmi dynamický a poutavý, ale všechny příšery jsou navíc inteligentní a reagují na situaci - zatímco čerstvé potvory útočí na neozbrojeného hrdinu zuřivě a bez rozmyslu, před mečem se chovají opatrně a pokud jsou zraněny, drží se za syá zranění a ustupují.

Atmosféra hry je úžasná - díky jasnému a přehlednému ovládání (celá hra se ovládá z numerického bloku, přičemž ovládání zahrnuje chůzi, otáčení, sbírání/pokládání předmětů a bojování) se člověk může soustředit na vychutnávání prostředí a pohlcování nálad, která ze hry prýští. I přes to, že EČSTATICA obsahuje množství krvavých a brutálních scén a nespočet mrtvých, skoro mrtvých či právě umírajících ubožáků, slouží tady hrůza spíše jako kulisa pro dokreslení napínavého děje a najde se tady místo i pro legraci a černý humor (čurající socha Amorka ve fontáně nestříká vodu ale skutečně moči, kamenní démoni si potichoučce šeptají a okřikují se atd.). Nejvíce jsem se však pobavil, když jsem se po namíchání kouzelného lektvaru proměnil v malou veverku a snažil se proskákat do podzemního bludiště - mali skřítkové s velkými palicemi (dřevěnými), kteří nebyli žádnou překážkou pro mou lidskou podobu se změnili v nebezpečné obry. Ovšemže se mi lidská podoba vrátila a skřítkům jsem jejich škodolibou radost z mé slabosti nezapomněl.

S rozvíjením příběhu se hrdina dostává do těch nejroztodivnějších zákoutí vesnice a



Ukázka jednoduchého problému ve hře - stačí získat tři přísady do kouzla a veverka je na světě (vlevo). Jedna z nejzábavnějších situací ve hře - ta veverka na konci chodby jsme já a ti dva skřítki mi mávají - vědí, že proti nim takhle nemám šanci. No počkejte! (vpravo)



jejiho tajemného okolí a setkává se s různými charaktery - od šíleného kněze v kostelní věži a ustrašeného rytíře v jednom ze vzdálených domů přes čarodějnici, jezerní vilu, mnichy v opatství až po hradního kouzelníka a ďábla samotného.

Vykreslení a zachycení detailů jde do krajnosti. Hrdina se může kupříkladu pohybovat třemi způsoby - pomalým opatrným našlapováním, obvyčnou chůzí a během - přičemž se může stát, že v běhu zakopne a upadne, zrovna při útěku před rozzuřenou obludou. Mistry se může bouchnout do hlavy, jinde se rozhlédne a pro nic za nic se vymočí do krvi, pokud má smůlu, může být proměněn v neškodnou žabičku a pokračovat dál ve hře v zelené podobě. Je dokonce možné ukrást čarodějnici létající koště a létat na něm. Ne že by to snad k něčemu bylo.

Všechno tohle spolu s nádherným „filmovým“ zpracováním, které skutečně bere dech, dokonalou scénickou hudbou, která se mění v závislosti na situaci - na dramatických místech je hudba plná napětí a očekávání, zatímco v klidných pasážích příjemně dokresluje situaci - o to více překvapí náhlé přepadení ze zálohy a výbuch monstrózní, dunivé melodie. Rozhovory jsou namlouveny lidskými herci a i když jich není mnoho, jsou příjemným



Opatství za vesnicí je nedotčeno řáděním monster, je v něm pár zajímavých mnichů, knihovna a důležitá relikvie (vlevo nahoře). Hrad se tyčí vysoko nad vesnicí a je vidět z nejrůznějších míst. Brána už je na dosah, ale je velmi nebezpečná (vpravo nahoře)! Skomírající démon zasažen božím bleskem vydechne naposled na cestě ke kamennému kruhu, kde jsem právě dokončil(a) rituální ceremonii (vlevo).



zpestřením a obohacením příběhu. I tady se nemohu nezminout o jednom originálním detailu - když hrdina čte deník čarodějky, ozve se nejprve jeho mužský hlas, čtoucí první řádky, který však po chvilce plynule přejde v hlas ženský - tak, jako by deník četla sama jeho autorka. Takových detailů a maličkostí je ve hře tolik, že bychom je stěží mohli vyjmenovat, i kdybychom měli k dispozici celé toto SCORE a několik dalších, a tak raději přestaneme a povíme si několik slov na závěr.

EPILOG

Co říci jiného, než že ECSTATIC je svým provedením dokonalá. Pokud se někdo chce

přít, je to jeho nezadatelné právo a jistě k tomu může mít svoje důvody. Ty důvody jsou ale nesmyslné, protože technicky tady opravdu není jediná chybička. Nicméně, všechno má své „ale“ a ECSTATIC, a já musím chtít nechtě, shrnout i stinné stránky hry, kterých je sice málo, ale které tady rozhodně jsou. Osobně mě mrzí, že ačkoli hra nabízí výběr hrát jako muž či žena, není v obou verzích sebedemsi rozdíly (až na hlavní postavu pochopitelně). Je také škoda, že logických hádanek je zde velmi málo a jsou dětsky snadné. To že je prostředí hry relativně malé nijak nevedí, protože díky různým úhlům pohledu a spoustě míst k prozkoumání je pořád na co se dívat. Co mě ale mrzí nejvíce je to, že jsem hru poprvé dohrál za necelých pět hodin s prozkoumáváním všech míst, mluvením se všemi postavami a chvílemi bezcílného bloumání a experimentováním s rozličnými předměty. Když jsem ale hru hrál podruhé (abych se přesvědčil, zda je hra se ženou stejná jako s mužem), trvalo mi její dokončení pouhou jednu hodinu. Trochu málo po pěti letech.

Na druhou stranu, kdo říká, že musíte hru ECSTATIC hrát o závod. Pokud to neuděláte, čeká vás nádherná podívaná na fantasticky animovaný film se vším, co k němu patří. Můžete si vychutnávat každý okamžik a prozkoumávat všechna místa, zkoušet



Názorný důkaz toho, že bůh lásky Amor má svoje potřeby a musí se občas vy-močit. Čekám tady už 10 minut a pořád močí. Tomu říkám božský močový měchýř, he (vlevo nahoře)? Erotiky není nikdy dost a v pozemí hradu je jeden moc krásný harém. Škoda, že nemám času nazbyt, musím ještě zachránit svět a pak možná (vlevo)... „Ani krok“ zařval kamenný strážce podzemí a ohnal se obrovskou kouli na řetězu. Co si teď počnu (nahore)?

score 91%

Název hry: **ECSTATIC**

Vyrobce: **Psygnosis**

Žánr: **Horor**

Styl: **Adventure**

Počítač: **PC CD-ROM**

Obtížnost: **Dětsky snadná**

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **95%**

Zvuk: **90%**

nejrůznější triky a bavit se dokonalým provedením. Nová generace počítačových her je před námi a ECSTATIC je jedním z jejich prvních zástupců. Zkuste ji a uvidíte, já už vám víc říci nemůžu!

ICE

ECSTATIC

Jednou z našich nevinných obětí na podzimní výstavě ECTS se stal i Andrew Spencer, autor hry ECSTATIC. Výsledkem našeho setkání je rozhovor, který vám nyní přinášíme.

SCORE: Ahoj
A.S.: Ahoj

SCORE: Mohl bys nám říci něco o tvé nové hře ECSTATIC?

A.S.: Jasně... ECSTATIC se odehrává v raném středověku kdesi na severu Evropy. Náš hrdina po dlouhé cestě zavítá do na první pohled zcela obyčejné vesnice, aby si zde nabral vodu. A tam se setkává... Ale to vám vlastně mohu ukázat.

SCORE: Vypadá to skvěle...

A.S.: Jak vidíte, použil jsem zcela novou grafickou technologii využívající jako základ elipsoidy. Na tomto systému jsem pracoval celých pět let.

SCORE: Vypadá to fakt moc dobře... Mohl bys nám říct něco o sobě - je tohle tvoje první hra?

A.S.: Ne, dělám hry patnáct let. Jedna z mých známějších je INTERNATIONAL SOCCER pro C64. Znáte ji?

SCORE: Jasně... Na jakém médiu hodlá firma Psygnosis tvou hru vydat?

A.S.: Hra má zatím okolo 20-ti megabytů, ale protože chceme celý program doplnit mluvňou řečí a úžasnou hudbou, počítá se jen s verzí pro CD-ROM.

SCORE: Mohl bys nám prosím té vysvětlit co znamená ten háček nad písmenem „C“ v názvu hry?

A.S.: Co? Kde jste to viděli?

SCORE: V dnešním CTW byla na ECSTATIC reklama, a právě tan jsme ten háček objevili.

A.S.: Ukažte... Aha, to asi hoší z marketingového chtěli aby název hry vypadal exotičtěji. A proč se ptáte? Odkud jste říkali, že jste?

SCORE: Jsme z Prahy v České Republice, a v našem jazyce se „C“ s háčkem vyslovuje jako „Č“.

A.S.: (směje se) No to se povedlo... ECSTATIC je staroanglický výraz pro čarodějnici a žádný háček do tohoto slova nepatří...



RECENZE

Transport Tycoon

Co vám mám povídat. TRANSPORT TYCOON je z té ohromné spousty her, které jsem v posledních pár měsících hrál, ta absolutně nejlepší. Už když jsem ji uviděl poprvé mi bylo jasné, že tahle hra mě asi chytne, a ve chvíli, kdy jsem si k ní sednul, jsem naprosto ztratil pojem o čase. Když jsem se potom probudil, zjistil jsem, že uplynulo několik hodin a já sedím zpocený a vyčerpaný před oslintaným monitorem. Vzduch v místnosti se už pomalu nedal dýchat, všude kolem mě se vznášel podivný opar a manželka mi mocně trásla ramenem bez ustání opakující magické přání: „Tak pojď už do postele.“ Pomalu jsem se probudil a uvědomil si, že mi tuto větu neřekla od naší diamantové svatby. S pekelným úsilím jsem se pokusil pospojovat poslední zbytky svého roztržitého ega a pečlivě rozvážit, která volba bude ta pravá: Manželka nebo TRANSPORT TYCOON?



Byl jsem naprosto bezmocný. Moje pravá ruka se sama zdvihla a obrovskou rychlostí se přesunula na své pravidelné místo na ošoupané myši. Pozoroval jsem, jak se kurzor jakoby samočinně pohybuje směrem k ikonce pauzy a tiché cvaknutí pravého tlačítka oznamuje, že se „jede“ dál.

Co jsem mohl dělat? Rychle jsem dostavěl silnici mezi Cloppenburgem a Werwaldem a ještě jednou se pro jistotu podíval, zda na letišti ve Frankhavenu opravdu přistálo to letadlo s olejem. V tom se objevila další nabídka transportu a já jsem věděl, že dnes hned tak spát nepůjdu. Kdesi v hloubi mého mozku mi ještě vytanula slova: „Máš co“ chtěl! Vlak mi jede zitra v devět z hlavního nádraží...

„Já hlupák! Jak jsem na to jen mohl zapomenout. Vždyť v Harmondě mám postavené nádraží a neposlal jsem tam mašinu s vagóny pro přepravu uhlí.“ A s náhle vypuknuvším vztekem jsem se jal stavět novou nákladní soupravu...

TRANSPORT TYCOON je vynikající člen klanu strategií do dnešní doby vedeného hrou SIM CITY 2000. Už bylo také na čase, aby ten pomyslný praporek nejlepší strategické - budovatelské hry převzala nějaká hra nová a TRANSPORT TYCOON je ten nejlepší kandidát. Podívejme se na něj tedy trochu pečlivěji.

Ve hře TRANSPORT TYCOON se, jak již název napovídá, stanete dopravním magnátem, jehož samozřejmým cílem je co největší zisk. Cesta k velkým penězům je však nelehká a v dopravě to platí jakbysmet.

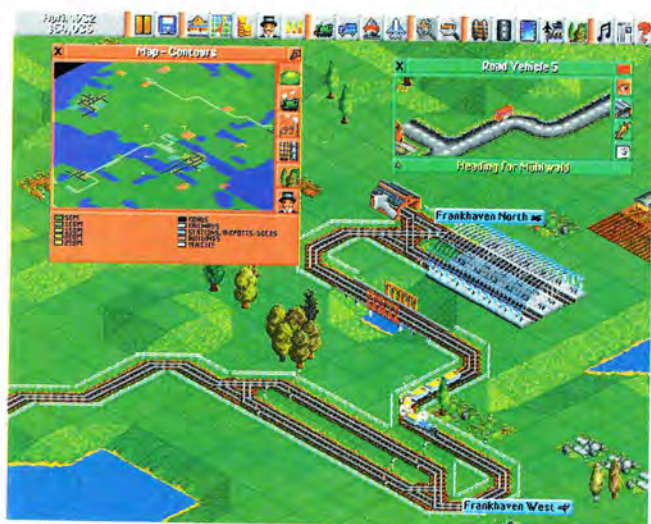
No nevím, asi vezmu ten nejdražší most. Přeci jenom zase tolik nestojí a možná, že za čas bych ho musel bourat.

Oproti RAILROAD TYCOONU, na který TRANSPORT TYCOON navazuje a kde byl váš dopravní byznys omezen pouze na železnice, máte k dispozici všechny hlavní přepravní prostředky. Přibyla tedy silniční, letecká a vodní doprava. V každém odvětví si můžete nejenom vybrat s ohledem na množství různých druhů lokomotiv a vagónů, autobusů a nákladních automobilů, letadel a lodí, ale i mostů, nádraží, atd.

Pro každé dopravní odvětví máte k dispozici jednu ikonu, vyvolávající nástrojový panel, jež vám umožní provádět všechno, na co si vzpomenete. Kromě zarovnávání terénu, bagrování, které je pro jednodušší ovládání obsaženo na každém panelu, zde najdete speciální ikony pro stavbu



Vlevo: A menší už to opravdu být nemůže? V rohu nahoře vidíte malou obrazovku, kterou může mít každý dopravní prostředek. Vpravo: Dopravně velmi dobře rozvinutá oblast. Bohužel mně tedy nepatří ani praeček.



jediné, co je z dopravních komunikací dokončeno. Prostě panenská půda čekající na někoho jako jste vy.

Okamžitě po tom, co si zvolíte jméno a barvy vaší společnosti se vrhnete do stavby silnic mezi nejbližšími městy. Přijde vás to levněji, neboť silnice jsou tam už zčásti dostavěny, takže stačí postavit nějaké ty autobusové zastávky, nějaké ty garáže a už se může jezdit. Autobusy vozí lidi, nákladní automobily poštu, zboží a další potřebné věci. Čas ubíhá, brzy se objevuje konkurenční společnost a jako naschvál začne stavět železnici přímo z továrny, kde jste ji chtěli před chvílí postavit vy.

Dostáváte zprávu, že město Bernidor nabízí peněžní podporu první společnosti, která začne přepravovat jejich občany do města Rossult. Ani chvíli neváháte, mačkáte pauzu a předběžně zjišťujete, jakým způsobem bude nejlepší cestující přepravovat. Jelikož jsou mezi oběma městy poměrně velké výškové rozdíly, železnice nepřipadá v úvahu. Silnice by také nebyly nejlepším řešením, protože autobusy nemají dostatečnou kapacitu pro tak velká města. Zbývají už jen letadla a lodě. Protože však ani jedno město

neleží u vody a vzdálenost obou měst je poměrně značná, je rozumným řešením dopravovat pasažéry letecky.

Odmačkáte pauzu, a zatímco vyklízíte plochu pro stavbu letiště, objevuje se v dolní části obrazovky zpráva o oslavách přistání první lodě v doku konkurenční společnosti Vernigen Transport. Ihned po dokončení obou letišť kupujete letadlo a zadáváte mu trasu pro pravidelnou linku.

Peníze vám rychle ubývají, a to ještě musíte splácet obnos, který jste si na začátku hry vypůjčili od banky (samozřejmě i s tučným úrokem). Právě se vám objevila zpráva, že první pasažéři mezi městy Bernidor a Rossult byli přepraveni a vám je tak přiznána slibovaná podpora. To už ale máte v plánu další akci, neboť vaše oko padlo na elektrárnu, která nutně potřebuje uhlí. Důl je totiž nedaleko, takže postavit k němu

železnici by měl být velice výnosný obchod. Rychle hledáte nejlepší cestu a uvažujete, zdali máte postavit nádraží jednokolejné nebo dvoukolejné. Hned vedle jsou totiž ropné věže a mohl by být dobrý kšeft z nich vozit ropu do těch rafinerií na severu. Jak už dobře víte, není rozumné provozovat na jedné koleji víc mašin, protože se při nejbližší příležitosti srazí a mimo to, že o ně přijedete, se jejich zbytky odklízí několik týdnů...

Doufám, že vás tento úryvek dostatečně pobavil a přivodil vám tu správnou TRANSPORT TYCOONovskou horečku. Rád bych ještě pokračoval, ale místa je málo a já jsem ještě nic nenapsal o grafice a hudbě. Nebude se však třeba nijak zvlášť rozepisovat, obojí je totiž naprostá špička. Grafika je podle mého názoru ještě lepší než v SIM CITY 2000, což mluví samo za sebe. Všechny továrny kouří, ropné věže čerpají ropu, doly dolují a farmy farmaří. Propracovanost je vynikající. Dokonce i na tom nejmenším vagonku je vidět, co a kolik toho veze

Každou větší událost (oslavu prvních příjezdů, start nového dopravního prostředku, atd.) doprovázejí autentické zvuky a ještě větší zážitek je hudba. Nejenže se dá opravdu poslouchat. Můžete si sami vybrat melodii, která se bude během hry přehrávat, máte možnost si vybrat hudby podle stylu a sestavit si dokonce i váš vlastní seznam.

Mohl bych ještě dlouho psát o spoustě věcí, které jsou neméně důležité než ty, jež jsem popisoval doposud. Nikdy však nebude váš zážitek tak silný, jako když si TRANSPORT TYCOON zahrájete sami a mně nezbyvá, než vám ho vřele doporučit...

UVULA

score 90%

Název hry: **TRANSPORT**

Výrobce: Microprose

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Strategie

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **90%**

Grafika: **95%**

Zvuk: **90%**

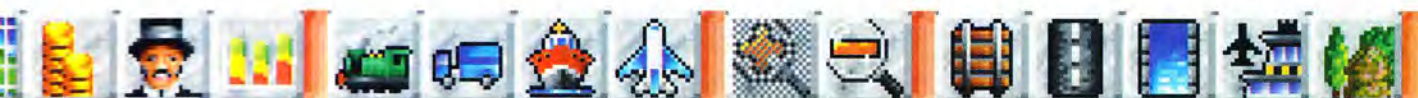
nádraží, letiště, doky, apod. Abyste mohli vyrábět příslušné dopravní prostředky, musíte si postavit také depa a garáže. Samozřejmě jsou i ikony pro stavbu samotných komunikací.

Autoři věnovali pozornost i těm nejmenším detailům. Na železničních tratích si můžete postavit semaforey, na přejezdech blikají světelné signály, v lesech rostou stromy a je vidět i trávu růst.

Hra začíná v roce 1930. Po celé mapě, která je mimochodem pořádně rozsáhlá, jsou roztroušena města, továrny, doly, atd. Ve městech jsou vybudovány silnice, ale to je to



Vlevo nahoře: To jsem já!
Vlevo dole: Právě se chystám vytyčit mé nové lokomotivce její celoživotní trasu s železnou rudou.
Nahoře: Tak tohle je klasická situace, která si mi stává každou chvíli. Dva vlaky jedou proti sobě a ani jeden to nechce otočit
Nahoře o kousílinek níž: Konečně mám taky nějakou tu loď...



RECENZE

Metaltech:

Earthsiege

Roboti ze Schwarzeneggerova kasovního trháku spolu s ED-209 z filmu ROBOCOP a dalšími výplody fantazie tvůrců filmů i her jsou totiž ve srovnání s monstry v EARTHSIEGE dětskými hračkami a budoucnost po třetí světové válce, jak ji líčí film Terminator 2 je skutečně růžová.

Za pětset let ode dneška bude totiž naše planeta proměněna v jedno velké bojiště. Opět vzplane, jako už pokolikáté, boj na život a na smrt, přesněji řečeno - na život a rozbití, protože roboti, pokud vím, neumírají. Život na Zemi byl téměř vyhlazen válkou s Cybridy, gigantickými bojovými stroji, které se vymykly lidské kontrole a započaly si planetu přetvářet k obrazu svému. Jen hrstka přeživších, které se podařilo získat poslední zbytky techniky, které se Cybridům může rovnat zůstala, aby se vrhla do zoufalého boje s technologickou, početní a materiální převahou nelidstotných strojů. Ta technika se nazývá HERC a je to jeden z nejpodivnějších strojů, které lidské oko kdy spatřilo a spatří. Tyto stroje jsou tím jediným, co může Cybridy v jejich tažení světem zastavit.

HERC je v podstatě, ačkoli existuje nespočetné množství druhů, bojový stroj velmi nezvyklé podoby, jehož jediným cílem je ničení a zabíjení. Tato monstra jsou povětšinou složena ze dvou gigantických

končetin - „nohou“, na kterých spočívá otočný „trup“ stroje. Díky hydraulickému mechanismu v místě spojení obou částí se robot může nezávisle pohybovat a střilet na všechny strany. Každý z robotů má svoje specifické vlastnosti - od rychlých průzkumných robotů se slabým brněním přes střední třídu až po gigantická bojová monstra, která se sice pohybují velmi pomalu a těžkopádně, ale jejichž palebná síla je obrovská. Každý stroj může být vybaven širokou paletou zbraní, různé zbraně se pochopitelně hodí pro různé druhy robotů i pro různé úkoly. Tyto stroje se utkávají ve vyzněných potýčkách, gigantických bitvách i drobných šarvátkách, jejichž vítězí ale případně celá Země, poraženému bude snad země lehká.

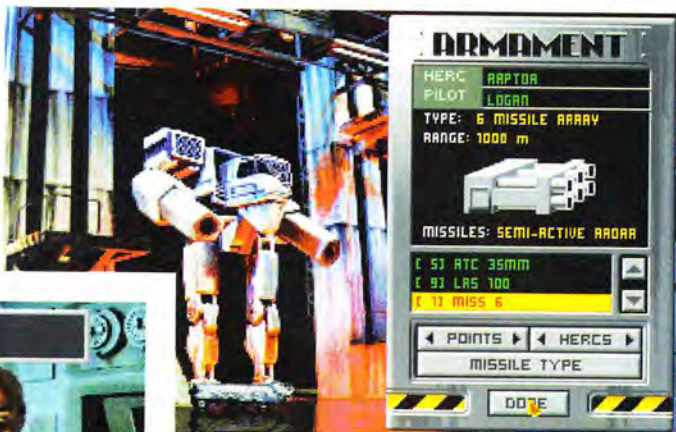


Do budoucnosti, která rozhodně nevyhádá příliš růžové je zasazena nová, i když již delší dobu značně očekávaná hra firmy DYNAMIX - METALTECH:EARTHSIEGE. Její námět je, jak jistě uznáte, poněkud neoriginální - boj lidstva za přežití v daleké budoucnosti po jakési apokalypse je dvanáct do tuctu a jen stěží by se našli lepší

Zničené nepřátelské instalace explodují velmi efektně pro značné uspokojení z dobře vykonané práce (dole).



Postapokalyptických, katastrofických, lidstvu nepřejících příběhů z budoucnosti, ve kterých vládou, anebo se o vládu přinejmenším snaží oceloví roboti známe nespočet. Jestli jste si ale někdy mysleli, že budoucnost, jak ji líčí například film TERMINATOR 2 je příliš černá, zapomeňte na to.



Před každou bitvou v 'CAMPAIGN' módu si můžete svého fešáka ozdobit nejrůznějšími zbraněmi a vybavením (nahore). Kombinace digitalizovaných postav s ručně kresleným pozadím dodává hře autenticko-fantastický ráz (vlevo).

nepřátel než stroje, které netouží po ničím jiném, než po zlikvidování posledních zbytků

lidského rodu. Námět tak rozhodně nikomu neimponuje a originalita hry z něj rozhodně nepramení. Co však posouvá naši pomyslnou hranici originality vysoko nahoru, je způsob, jakým je ten neoriginální boj ztvárněn. Tento způsob hry je totiž naprosto originální a neotřelý, protože ať už si o téhle hře uděláte jakýkoli obrázek, jedno je jisté - tohle tady opravdu ještě nebylo.

EARTHSIEGE lze označit jako simulátor stroje HERC, pokud bychom ovšem takovou kategorii znali. Protože ji ale neznáme, musíme si ji vymezit a trochu popsat. Hráč se pochopitelně dostává mezi hrstku přeživších, která zůstala nezdecimována nájezdy Cybridů a přejímá řízení jednoho ze strojů, které jsou v průběhu hry k dispozici. Samotné ovládání HERC robota je zvláštní kapitolou, která si zaslouží notnou dávku pozornosti. Je totiž dokonale. Ovládání robota zabírá větší část klávesnice, a co by mělo být řečeno úvodem - bez důkladného prostudování manuálu a zvládnutí všech ovládacích prvků si člověk moc nezhraje. Kromě toho, pokud máte méně než tři ruce, případně méně než deset prstů na každé, budete mít s ovládáním zpočátku problémy, protože v záruce boje budete muset mačkat přibližně deset kláves najednou v přesném pořadí a značně systematicky. Když si ale zvyknete, budete nadmíru spokojeni. HERC má totiž neskutečné možnosti a pokud by byl ve výbroji některé z armád současnosti, rozhodně by způsobil značný rozruch, především na straně nepřátel. HERC samotný se může, jak již bylo řečeno, pohybovat

libovolným směrem a zároveň otáčet trup a střilet směrem jiným (pokud by měl tank nohy, šest hlavni a byl vysoký jako dům, vypadal by podobně). Vrchní část trupu je navíc možné naklánět nahoru a dolů, což umožňuje jednak likvidování létajících cílů či sebevražedných pavouků a také ovšem zaměřování citlivých částí nepřátelských robotů. Pozornost zaměřená k detailům je neskutečná - je například možné střelit jen na zbraně a dělové věže na nepříteli a zneškodnit jej bez nutnosti rozstřílet jeho štíty. Je ovšem také možné jej znehybnit rozstřílením nohou či rychle vyřadit zničením citlivého hydraulického spojení trupu s nohama. Robot je vybaven standardním vojenským vybavením jako je radar (pasivní pro průzkumné mise a tajné operace, aktivní pro detekování cílů na velkou vzdálenost), přehledný display, mapa území a v neposlední řadě také komunikační systém pro domluvu s ostatními piloty.

Síla hry totiž nespočívá jen v běhání s robotem a střelením všeho co se hýbe (kromě mraků, které se tady sice také hýbou, ale jsou mimo doštel), ale je také kladen značný důraz na strategickou složku, plánování misí a v neposlední řadě okamžitá rozhodnutí a

spolupráci se spolubojovníky. Stejně jako v řadě jiných simulátorů, at už je to GUNSHIP 2000, TIE FIGHTER či STAR CRUSADER zde jsou mise, na které se vylétávají až čtyři roboti najednou (o jejich druhu a vyzbrojení můžete ovšem rozhodnout) a na vás je, abyste vhodným volením příkazů co nejlépe využili palebného potenciálu a schopností svých spolubojovníků. Díky neskutečně komplexnosti a náročnosti tak dochází k již zmíněným situacím, kdy uprostřed nepřátelské základny běžíte na jednu stranu, střílíte na létajícího robota nad sebou, dáváte příkazy k útoku na strážní věže a mezi tím kontrolujete vlastní poškození a přecerpáváte energii ze zadních štítů do předních. Milovníci simulátorů tohoto druhu si opravdu přijdou na své. Ne, že by snad tato složitost byla na škodu - naopak! Při dokonalém zvládnutí hry vám nic z předchozího výtoku nebude dělat problémy a pýcha nad dobře provedenou operací vyváží všechny problémy s ovládáním.

EARTHSIEGE nabízí dva základní způsoby hry. Jednotlivé mise pro procvičení různých druhů bojových operací, ve kterých jsou k dispozici rozliční roboti HERC, ovšem bez možnosti volby druhu robota a vyzbrojení. Jádro hry však spočívá v kompletním tažení, zahrnujícím nepřetržitě množství misí, kdy se ocitáte doslova „na zelené louce“, na základně vybavené nejslabšími

úkoly u kterých je určeno, zda se vypravíte na cestu sami, či zda půjde o týmovou operaci, nicméně zbytek záleží na vás. Můžete si z dostupných zásob vybrat robota, vyzbrojit vlastního robota i roboty spolubojovníků a je dokonce možné vynalézat a stavět nové roboty. Věřte mi, že montování nových zbraní na roboty stejně jako euforie z nových a lepších robotů je skutečně k nezaplacení. Mise jsou značně rozmanité, každá pochopitelně vyžaduje jiný přístup - někdy jde o průzkum, na který si zvolíte rychlého robota tak, abyste se nemuseli pouštět do bojů s nepřátelskými silami, jiné mise spočívají v ochraně vlastních jednotek, ničení nepřátelských instalací, hledání nového zařízení či záchraně ztracených spolubojovníků. I když jsou některé mise skutečně náročné, dokonalejší scénář hry spolu s možností neustále vylepšovat vlastní stroje a přidávat nové zbraně a zařízení zaručují totální hratelnost a pohlcující atmosféru hry, která vás nutí jít od mise k misi, od úkolu k úkolu, z nichž každý nabízí něco nového.

Jisté ale je, že hratelnost a zábava dnes již nestačí k dobrému hodnocení hry a i když hraje důležitější roli než „interaktivně - multimediální - realtimeově - fotorealistické“ zpracování, není to všechno. Pokud jde o technické zpracování, nezůstává ale naštěstí EARTHSIEGE ani o krůček za svou hratelností a atmosférou. Pokud máte rychlejší počítač, můžete se těšit na fantastické, texturami pokryté tvary robotů, texturami pokrytou zemi, trhané mráčky plující po obloze a nádherné exploze, pokud máte počítač pomalejší, můžete se těšit na to, že všechno tohle můžete vypnout a hru tak urychlit. Prostředí, ve kterém se boje odehrávají se různí, od již zmíněné zelené louky přes zasněžené pláně až po vyprahlé pouště a pustiny. Kromě samotného systému hry nechybí ani vynikající prezentace scén mezi bitvami - digitalizovaní herci vám budou dávat příkazy jako velitelé či

kárat za zničení stroje jako mechanici, uvidíte i spoustu hezkých animací i nevýznamných scén v pozadí. Již tak dokonalý zvuk a hudbu ve hře



Druhý sektor hry nás zavede do sněhem pokrytých pustin, kde kromě gigantických ocelových oblud není ani živáčka (výše). Nepřátelská základna byla zničena. Jen kouř a oheň označuje místo, kde byla kdysi výspa Cybridů. Phe (niže)!

můžete vylepšit dokoupením speciálního SPEECH PACKu s mluveným slovem a mohutnějšími explozemi.

METALTECH: EARTHSIEGE je něco, co tady opravdu ještě nebylo. Zcela originální simulátor si vás získá nejen vynikajícím provedením a prezentací, ale také strhující hratelností, která má blízko k vyvolání závislosti. Jen dvě věci bychom mohli hře vytknout. Tou první je vysoká obtížnost, která možná odradí některé méně zkušené hráče a tou druhou je fakt, že i přes vysokou obtížnost a složitost tuhle hru jednou přece jen dohrajete.

ICE

score 88%

Název hry: **METALTECH: EARTHSIEGE**

Výrobce: Dynamix

Žánr: Sci-Fi

Styl: Simulátor

Počítač: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 85%

Grafika: 85%

Zvuk: 85%



Jedna z prvních šarvátek ve hře se odehrává v na zelené louce ve dne při dobré viditelnosti. A proti slabému nepříteli (nahore). V záru boje člověk občas zapomene, že sedí před svým monitorem a podvědomě se krčí před přicházející palbou (vpravo).

roboty a špatnými zbraněmi a postupem času, s plněním dalších a dalších misí získáváte lepší roboty, ze zničených nepřátel kopírujete nové zbraně a postupujete dál a dál. přičemž průběh celého scénáře závisí pochopitelně na výsledcích vašeho počinání v jednotlivých bitvách. V průběhu tohoto tažení sice dostáváte



Jestli do dnešního dne někdo ze čtenářů nevěděl, kdo nebo co je to 3D STUDIO, je velmi pravděpodobné, že to po přečtení tohoto čísla bude vědět. Stěžejní roli v pochopení tohoto pojmu sehraje tato recenze, protože slovní spojení 3D STUDIO v ní bude použito přesně pětikrát (včetně těch dvou již zmíněných), což je dost i pro méně chápavé čtenáře (nic osobního).

Dragon The Legend

BUDOUCNOST JE NA DOHLED!

DRAGON LORE patří bezesporu do nové generace počítačových her. Tato generace se začíná teprve rodit a jejími průvodními znaky jsou obvykle: nádherné technické provedení, využití CD-ROM technologie, vysoké hardwarové nároky a mnohdy překvapivě nízká hratelnost. Těch zástupců této generace s patologicky nízkou hratelností jsme již viděli tolik, že nemá smysl se k nim vracet. Naštěstí však není třeba nijak pesimisticky sumarizovat a šmahem odsuzovat všechny nákladné projekty a CD-ROM hry - v poslední době se stále více ukazuje, že řada rozsáhlých her na kompaktech si zachovává vysokou hratelnost a zábavu a že se vývoj ubírá tím správným směrem. Ostatně - za projektem

DRAGON LORE nestojí nikdo jiný než tým CRYO - tvůrce titulů jako THE CULT, KGB či EDEN (vychází počátkem tohoto roku), které si rozhodně na nízkou hratelnost stěžovat nemohou.

Veškerá grafika ve hře DRAGON LORE je kompletně vytvořena pomocí programu 3D STUDIO - špičkového software pro vytváření realistických trojrozměrných prostředí a následnou práci s nimi - do vytvořeného prostředí jsou následně umístěny předměty a postavy a problémem není ani vytvoření animace či nastavení "letu" kamery, který je posléze krok za krokem vypočítán a uložen, tak aby výsledek vypadal jako strhující průlet krajinou v reálném čase. Ovšemže má 3D STUDIO ještě širokou paletu možností a bylo by hloupé myslet si, že každý majitel tohoto programu dokáže vytvářet hry jako DRAGON LORE, ale pro přiblížení systému, jakým byla hra vytvořena to jistě stačí. Dnes už je téměř jisté, že všechny další kvalitní herní produkty by se měly ubírat podobnou cestou, na kterou se tým CRYO vydal - v současné době je jen málo diváků přitažlivějších her!

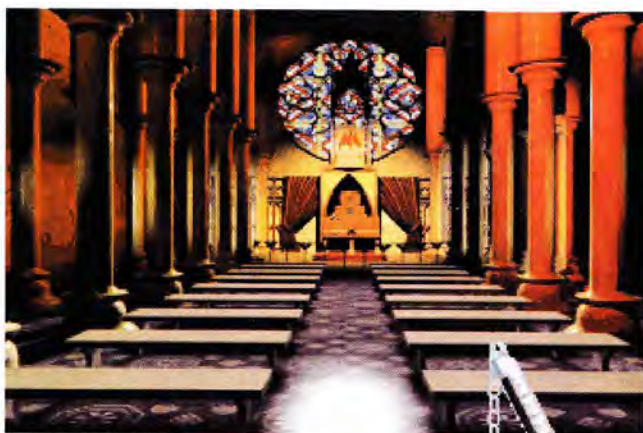
LEGENDA ZAČÍNÁ...

Než se pustíme do rozboru hry, musíme si něco ujasnit - manuál hry DRAGON LORE je jeden z nejhorších, nejhůře napsaných a nejméně informativních tiskovin tohoto druhu na této planetě. Nejen, že použitý jazyk je poněkud nevhodný a neustále opakování některých slov a frází je do očí bijící, ale jeho informační hodnota je téměř nulová. Manuál je bezvýznamný pokud jej považujeme za manuál ke hře - jako samostatná knížka by byl možná celkem zajímavý. I když je příběh velmi zajímavý a poutavý, kazí jej fakt, že nemá ke hře sebemenší vztah - celý svět DRAGON LORE je zde považován za Sen, Sen něčeho nebo někoho. V tomto Snu žijí klasické fantasy postavy a popis vzniku zdejšího světa se pramálo liší od klasického Tolkienova pojetí. Rozdíl je v tom, že Ten, který sní (použití slova Spáč či Snilek není ve fantasy žánru nevhodnější) stvořil nejprve Draky, kteří osídlili zemi. Následovali lidé, elfové, trpaslíci a pochopitelně Orkové, kteří přišli poslední a kteří chtěli vše zničit a sníst - jak jinak. Bitvy lidí s Orky byly krvavé a lité a ani za pomoci mocných draků se nepodařilo nápor zastavit. Nejvyšší kouzelník země však našel řešení - zbývající obyvatelé země se stáhli do nedobytného údolí obklopeného vysokými horskými masivy a vytvořili poslední enklávu lidství ve zničené a zpustošené zemi.

Příběh dál pokračuje líčením způsobu života v údolí a představením dvanácti Dračích Rytířů - symbolických samosprávců údolí, ve kterém se celá hra pochopitelně odehrává. Axel von Wallenrod, jeden z



Obrazy hrůz a děsivého utrpení jsou soustředěny do jediné místnosti - mučírny. Tento obrázek je ze všech nejméně děsivý.



Hrad rodu von Wallenrod je opravdu obrovský. tato kaple je jen malou součástí celého komplexu.

Jedním z prvních úkolů ve hře je odvedení krávy na pastvu - úkol jak stvořený pro Dračího rytíře.

Aby se Werner seznámil s obyvateli města obřích hub, musí pozřít speciální zmenšovaci květinu.



Lore Begin



ve hře jen tři! Co však pokládám za neomluvitelnou chybu je špatný popis ovládacího systému - v celém manuálu není jediná zmínka o tom, že je možné dívat se dovnitř předmětů v "Inventory" (na což ovšem časem přijde každý sám), ale hlavně - zcela chybí zmínka o možnosti nahlížet do "Inventory" mrtvých nepřátel - stěží je nutnost pro dohrání hry! Neříkám, že na touto chybou je celá hra ztracena - je ale dobré najít pár chyb i na tomto, že pohled bezchybném produktu.

Pro získání hlasu zesnulého Rytíře, musí Werner uvolnit jeho duši ze zakletí. Snadné to zrovna není!



JE TOHLE VŮBEC MOŽNÉ?

Tak tuhle větičku si dobře zapamatujte - budete si ji často opakovat v průběhu hry. Vaše rty ji budou nevěřičně šeptat pro pohledu na množství dokonalých animací, budete ji vykřikovat v bojích s nádherně detailními a propracovanými nepřáteli, uslyšíte se ji křičet, když budete procházet nádhernou a neopakovatelnou krajinou ponurého údolí. Dobře si ji zapamatujte. A zapamatujte si také, že to možné je, pokud někdo dokáže 3D STUDIO využít tak, jak to dokáže CRYO! Dva kompakty jsou po okraj zaplněny nádherně vyrenderovaným 3D světem - celé první CD obsahuje celý údolní svět pod hradem spolu s vynikajícím úvodním intro, druhé CD využijete jedině tehdy, pokud se vám podaří probíjet se až do hradu. Systém hry je poněkud netradiční, ale vzhledem k úžasné propracovanosti grafiky jistě pochopitelný - tvoří jej množství statických obrázků, které zachycují svět z různých úhlů pohledu - pohyb po krajině tedy není plynulý, ale skládá se z jednotlivých, předem předpočítaných kroků. Ani otáčení do stran není plynulé, ale mění se po daných úhlech (většinou okolo 45 stupňů). Nutno přiznat, že tento způsob je zpočátku trochu zavádějící a chvíli trvá, než si člověk zvykne na jistou omezenost pohybu. Při pohybu po krajině, stejně jako při interakci z prostředím proto napomáhá kursor v podobě ikonky dráčka, která symbolizuje možné akce - při možnosti pohybu se dráček nakloní dopředu či do stran, nad předmětem znázorňuje sbírání, používání předmětů vyjadřuje kladivem v tlamě či při pozorování se kursor změnil v jedno velké dráčí oko - díky tomu je přesné jasné, jaké akce je možné v danou chvíli provádět.

Na své cestě se Werner setká s mnohými překážkami a problémy, které je třeba vyřešit. Od problémů všedního dne na farmě přes prozkoumávání světa za humny až po výpravy do vzdálených končin údolí, boje s monstry, kouzlení a magie a konečně dobývání vlastního hradu. Většina problémů patří mezi jednoduché, ale je mezi nimi i pár obtížnějších a náročnějších. Celou hrou se navíc táhne důležitá linie - na konci hry totiž dojde k volbě dvanácti Dračích Rytířů a Werner musí získat většinu hlasů. Tři Rytíře lze sice uspokojit splněním drobných úkolů, ale zbytek se rozhodne v závislosti na Wernerově chování - hráč se proto musí rozhodnout, zda se vydat na cestu násilí a brutality, nebo zda zvolit cestu moudrosti a milosrdenství a tomu také přizpůsobit řešení problémů ve hře.



Werner se stal Dračím rytířem, zrádce von Diakonov byl potrestán a hra končí. Legenda pokračuje, firma CRYO již pracuje na druhém dílu.

Werner von Wallenrod dovršil dnes osmnácti let a na oslavu nosí dřevo na farmu - jak hrdinské!

Spolehlivou ochranou před velkou vodou je opravdu vysoký strom!



Kromě opravdu nádherné grafiky, kterou je jistě dostatečně patrná z obrázků nechybí časté animace - jak animace různých akcí, tak i nádherné "průlety" nad krajinou, ani již standardní mluvené slovo a digitalizované zvuky. Absence hudby je bohatě kompenzována vysokou kvalitou zvukových efektů, které mnohdy napomohou k úspěšnému vyřešení zapeklitých situací. Co by tedy mohlo kupce odradit od tohoto na pohled bezchybného programu?

zaslouží notnou dávku pozornosti a zájmu - pro všechny milovníky fantasy, draků a nádherné grafiky je DRAGON LORE skutečnou pastvou pro oči. A abych nezapomněl - je také vynikající reklamou na 3D STUDIO

ICE

NENÍ VŠECHNO ZLATO, CO SE TŘPYTÍ

I přes zjevnou dokonalost a okázalou prezentaci se ve hře DRAGON LORE najde pár chybiček, které brání tomu, aby se stala tím absolutně nejlepším. Pomineme-li špatný manuál a občasné chyby přímo ve hře (některé předměty se zvláště v závěru hry bezdůvodně "množí" při pokládání a nahrávání pozic, při použití ohně na některé předměty hra spolehlivě "spadne" atd.), musíme vytknout minimální interakci s ostatními postavami, příliš komplikované ovládání (hra se ovládá kompletně myši a věřte mi, že stisknout správné tlačítko ve správnou chvíli dává někdy pořádně zabrat) a poněkud jednoduchý děj. I přes drobné nedostatky si však DRAGON LORE rozhodně

score 80%

Název hry: **DRAGON LORE**

Výrobce: **Cryo/Mindscape**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Adventure**

Počítač: **PC CD-ROM**

Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **85%**

Grafika: **95%**

Zvuk: **70%**

Urban Strike

Jednou z mnoha her, na kterou jsem se v poslední době těšil je právě URBAN STRIKE, zatím poslední hra se STRIKE série, která měla být podle příslibu autorů tím nejlepším, co lze za peníze koupit. Není. Není dokonce ani lepší než předchozí dva díly. Není vůbec dobrá.

Je to vskutku k nevíře a URBAN STRIKE je v mém případě výjimkou - jestliže ostatní hry, které jsem s napětím očekával dopadly překvapivě dobře a mnohdy předčily očekávání (UNDER A KILLING MOON, ECSTASY, NOVASTORM), URBAN STRIKE moje očekávání zklamala. Tato hra je totiž klasickým důkazem toho, že pěkná grafika a technicky dokonalé provedení sice přispívají k vysokému standardu hry, ale v žádném případě jej neurčují. Ani ta sebelepší grafika nezmění nic na faktu, že URBAN STRIKE není ničím jiným, než průměrnou střilečkou. Ptáte se proč. Proč, když oba předchozí díly (DESERT STRIKE i JUNGLE STRIKE) sklídily takový úspěch a byly konvertovány jak na počítače řady AMIGA, tak i PC. Proč, když všechny hry spojuje stejný isometrický pohled na hru, stejný způsob ovládání a není pochyb o tom, že co do technického provedení URBAN STRIKE svoje předchůdce převyšuje. Proč tedy?

Odpověď je ukryta v jednom slově - hratelnost. Ne, že by snad byla úplně nízká - misty se budete jistě dobře bavit, o tom není sporu. Bohužel je ale hra velmi nešťastně rozdělena a nabourána a jednotlivé části do sebe nejen nezapadají, ale narušují také běh celé hry. Kromě toho je neuvěřitelně nevyvážená, co do obtížnosti a náročnosti - rozhodně tady neplatí, že se úroveň zvyšuje s postupujícími úrovněmi. Zatímco se s třetí úrovní budete pachtit nesko-



Chození a běhání je tady asi stejně nudné, jako úvodní intro



Opět jsme nedokázali odolat pokušení ukázat vám náš oblíbený obrázek ze zatím nepřekonatelné JUNGLE STRIKE.

nale dlouho, poslední misi zvládnete na první pokus s prstem v nose a navíc ještě poslepu. K mojí velké lítosti jsme vás rovněž v preview ve SCORE 10 mystifikovali, stejně jako nás mystifikují ELECTRONIC ARTS - hra není rozsáhlejší než JUNGLE STRIKE. Ze slibovaných deseti úrovní se vyklubalo úrovní 7. Abychom uvedli vše na pravou míru - 7 úrovní, ve kterých budete létat s vrtulníkem. Součástí těchto úrovní jsou i tři další, ve kterých nebudete létat vůbec s ničím, ale spíše běhat se samopalem v ruce. Tyto mezihry slouží jednak k tomu, aby vás pekelné našťavly svým mizerným provedením - postavička se pohybuje zcela prkenně, úkoly k plnění jsou stupidní (najít agenta, který vám prozradí, které ze tří tlačítek na ovladači máte stisknout, rozstřílet pokladny v kasinu atd.), jednak k tomu, aby narušily a roztržily plynulou a dynamickou hru a také k tomu, aby dotáhly počet "mísí" na kýžený desát. Mmmhhmm.

Doufám, že se nikdo z vás netváří, že neví o čem je řeč, a že nezná DESERT STRIKE ani JUNGLE STRIKE. Jednak jsme otiskli již zmíněné preview hry URBAN STRIKE ve SCORE 10, ale hlavně patří všechny díly trilogie mezi nezapomenutelné a klasické hry. A kromě toho jsou tady obrázky a vůbec. Nicméně, zopakujeme si to pro pořádek: po generálu Killabovi a jeho synovi je tady H.R. Malone, ze kterého se ale stejně vyklubá padouch Ortega z minulého dílu po hutné plastické operaci. Nešťastný Malone je shodou okolností multimilionář a jeho jediným smyslem života je ovládnout Spojené státy, protože neskonale touží po volném vstupu do Disney Landu po celé zemi. Vy jste ten jediný, kdo mu v tom může

zabránit a máte k tomu navíc tu nejmodernější bojovou techniku, kterou lidstvo v roce 2001 disponuje - vrtulník. Shodou okolností si totiž Malone vybudoval armádu a aniž by si toho někdo všiml, obsadil všechny velká města USA - New York, Las Vegas, San Francisco. Špionážní družice měly asi půlroční výpadek proudu, pravděpodobně. Teď jste jedinou šancí pro lidstvo, svobodu, Spojené státy, spravedlnost a bla bla bla...

Větší část hry se naštěstí odehrává v již zmíněném vrtulníku Mohican, který je vybaven stejně jako jeho předchůdci, vrtulníky Commanche a Apache kanónem, raketami Hydra a raketami Hellfire. Hra je zpracována již prověřeným a dostatečně vyplívaným isometrickým pohledem, kdy ve 3D prostředí ovládáme vrtulník pohybující se do všech stran a střelící do stejného počtu stran. Tato část hry je poměrně obstojná, nebyť několika maličkostmi, jako nevyrovnanost misí, nemožnost volby kopilota (což je celkem legrační, protože i

když si kopilota na počátku hry můžete zvolit, v průběhu akce zachráníte další, kteří jsou mnohem lepší a výkonnější, jenomže možnost je vybrat tady neexistuje) a pár dalších drobností. Co mě ale skutečně dopálilo jsou slíbené další stroje k ovládání. Ano, jsou tady. Oba - jak transportní helikoptéra Blackhawk, tak pozemní GAV tank. Na rozdíl od fantasticky zábavného a hrátelného použití nových vozidel v JUNGLE STRIKE (jízda na motorce a kladení min před tanky a v neposlední řadě nálety F-117 bombardérů) je tady "inovace" v podobě letu transportním vrtulníkem z neznámého důvodu musíte jeho pomocí zničit most v první úrovni (to trvá cca 30 sekund) a ve druhé úrovni jej použijete pro přepravu dvaceti trosečníků z potápějící se lodi (to trvá maximálně 2 minuty, protože loď potom exploduje. GAV pro změnu použijete na naprosto nesmyslnou likvidaci jiných GAVů na parkovišti, přičemž jediné, co u pomalu se pohybujícího vozidla rozhoduje o vítězství je, jak rychle dokážete tisknout fire. O posledním dopravním prostředku, vlastních nohách, na kterých se pohybujete v některých úkolech raději pomlčíme - je to něco příšerného a stejně jako u GAV záleží na intenzitě mačkání FIRE - něco jako unikání před střelami je spíše špatný vtip.

Co je ale na tom všem nejhorší, že tuhle věc dohrajete za jediné odpoledne. Kde je nepokofitelnost a obtížnost STRIKE her? Kde jsou nějaké problémy? Kde je zábava a hratelnost? Kde je závěrečný souboj a happy end ("závěrečný souboj" tady spočívá v tom, že nebohého Maloneho naberete na hák a hodíte do laserového děla). Kde je zaslá sláva kdysi nejlepších her pro MEGA DRIVE? Byl bych napsal kde, ale nemůžu - tohle je přece jenom slušný časopis.

ICE

score 65%

Název hry: **URBAN STRIKE**

Výrobce: **Electronic Arts**

Žánr: **Sci-Fi**

Styl: **Střilečka**

Počítač: **Mega Drive**

Obtížnost: **Jednoduchá**

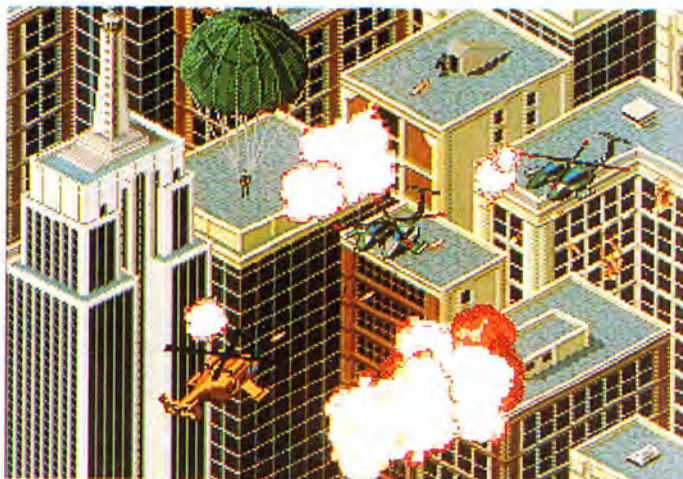
Hodnocení:

Originalita: **30%**

Atmosféra: **50%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **70%**



popron

DISTRIBUCE

MEGA CD • MEGA DRIVE II • GAME GEAR



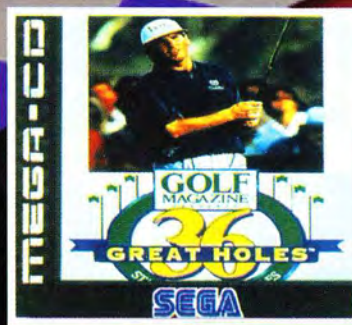
SEGA MEGA DRIVE



MK - 4441



MK - 4411



MK - 4211

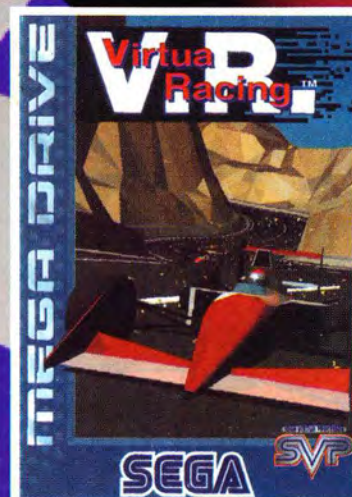
MEGA-CD



MK - 1079



MK - 1353



MK - 1229

Zakoupíte v nově otevřeném oddělení **popron** v megastoru Popron, Jungmannova 30, Praha 1

multimedia

popron
DISTRIBUCE

Oficiální distributor produktů;

SEGA

Objednávky: Jeremiášova 947, 155 00, Praha 5

Tel. 02/52 49 41 l. 317/318, záznam l. 319, fax: 02/520 368

RECENZE

Nova storm

Znovuzrození klasického tématu v počítačových hrách vede mnohdy k překvapujícím výsledku díky kombinaci osvědčeného nápadu a technicky dokonalého provedení využívajícího kapacity současných herních strojů až po jejich hranice...



Proletání kaňonem je jen rozvíčkou před bojem v údolích a vyhýbání se věžím a dalším nástrahám (vlevo nahoře). Let nad vrcholem sopky je působivý a efektní, museli byste ho ale vidět v pohybu, abyste uvěřili, ne (nahore)? Průlet tímto otvorem ve skalním masivu je d'ábelsky jednoduchý, nicméně efektní (vlevo). Postupně je možné akumulovat značnou palebnou sílu, jako třeba dva přidavné letouny - wingmаны (vlevo dole).

Než se pustíme do líčení hry samotné, musíme si říci něco o příběhu, který tady nehraje vůbec žádnou roli, ale nemůžeme ho vynechat. Je totiž tak neoriginální a ohraný, že je až zábavný. Někdy v budoucnosti (híhíhí) se osamostatnil lidmi vytvořený armádní počítač (hehehe) a vzbouřil se (hahaha) proti svým pánům. Milióny lidí zahynuly (chachacha) a ti přeživší se vrhli (hohoho) do zoufalého boje s mnohonásobně silnějším a lépe vyzbrojeným nepřítelem (checheche). Ve hře NOVASTORM se tak stáváte (chichichi) pilotem kosmické lodi SCAVENGER 4, která musí kybernetického nepřítele

porazit a jeho centrální počítač uložený v kosmické lodi EXCELSIOR navždy vypnout. Je tohleto vůbec možné? Po nehorázném neúspěchu hry MICROCOSM (SCORE 8, 30%) další hra do série, která na MICROCOSM dokonce navazuje (jen pro pořádek - Tíron Korsby, v jehož těle se odehrával MICROCOSM je prezidentem firmy Cybertech, která SCARAB - onen vzbouřený počítač vytvořila). Nemá PSYGNOSIS strach z další nudné hry, která bude sice plná animací a „multimediálně interaktivní prezentace“, ale která nepůjde hrát? Jestli to vypadá, že by firma PSYGNOSIS měla mít strach, a že se nám hra NOVASTORM líbila stejně pramálo jako MICROCOSM, musíme vás zklamat. I přes naprostou neoriginalitu nápadu a na pohled stejném přístupu je NOVASTORM jednou z nejlepších akčních her současné doby. Myslíme to vážně!



Průvodce po strážcích první úrovně, planety Callinhor. I na papíře vypadají nebezpečně. Když je však uvidíte v akci, ohromí vás nejrve jejich dokonalé zpracování a animace a hned potom vaše vlastní smrt.

NOVASTORM si totiž nečiní nároky na duchovní přínos do problematiky umělé inteligence ani nenavrhuje konstruktivní přístupy k zavádění počítačů do praxe. Proč taky? Je to totiž našťastí „jen“ kosmická střelečka, u které nezáleží na tom, zdali budete neo-hrozně bojovat proti osamostatněnému počítači, houbovitém mimozemšťanům se čtyřmi hlavami nebo pepermintovým žvýkáčkám. Na čem záleží je zábava a hratelnost, a pokud jsou tyto položky spojeny s dokonalým technickým zpracováním, je na světě pastva pro oči, ruce a joystick každého příznivce akčních her. Dobrých akčních her, kterých je na PC stále tak málo.

Ve stylu hry SPACE HARRIER (a pochopitelně MICROCOSM, o kterém bychom se už ale nikdy nechtěli zmiňovat) sledujeme vlastní raketku zezadu, zatímco proletáme divácky velmi atraktivním a dynamickým prostředím. Do předpočítaného letu sice nelze zasahovat (podobně jako nelze vybočit z trasy třeba ve hře REBEL ASSAULT), ale nepřátelské letky, pozemní instalace i přírodní překážky nás brzy odradí od snahy experimentovat s vybočením z předem naplánované trasy. Let nad lávovými poli, pouštními pláněmi i ledovými plochami, stejně jako průlety hlubokými kaňony, přechody nad vrstvou mraků do atmosféry i nejrůznější akrobatické kousky jsou tak neskutečně dynamické a realistické, že se budete podvědomě krčit a otáčet na židli, jen abyste nenarazili do některé z překážek. Úhly otáčení a sklonů jsou velmi dobře vybrány, vypočítány a seřazeny, takže dojem z rychlého a zcela plynulého letu je nesmírně sugestivní. Stejně jako u předchozí akční hry PSYGNOSIS, o které se už nechceme zmiňovat, je hra doplněna animací a „filmovými sekvencemi“, ovšem tady nepůsobí jako hluchá místa a zdržování, ale jako dynamické a působivé zpestření - jsou velmi rychlé a plynulé, objevují se jak mezi úrovněmi, tak volně v průběhu hry i před konfrontací závěrečných protivor - Guardianů (Ve čtyřech úrovních hry je celkem 17 (17!) takovýchto rozličných strážců) a navíc je lze kdykoli přeskočit. Propracovanost jednotlivých strážců úrovní skutečně bere dech - tak dokonale vyrenderované a plynule se pohybující monstra jen tak neuvidíte. O tom, že je jen tak nezničitě nemluví!

Hratelnosti a vysoké úrovně zábavy je tady dosaženo kromě chytrého poskládání nepřátelských letek a perfektního prostředí i neoriginálním, nicméně osvědčeným způsobem výběru a nákupu nových zbraní a přidavných zařízení - po zničení nepřátelských letek se objevují jakési „mince“, za které lze postupně „nakupovat“ zbraně. Značka výběru zbraní se postupně posouvá a zbraň lze kdykoli zvolit, nebo počkat na další mince a koupit zbraň lepší (PROJECT-X je dokonalým příkladem tohoto systému). Nutno přiznat, že bez silných zbraní a pomocných zařízení (malí přidavní roboti, štíty, bomby) je nemožné se ve hře kamkoli dostat.

K technickému zpracování lze dodat jen áááááááá. NOVASTORM je skutečně další hrou, která dokonale využívá CD-ROMu a ukazuje obrovskou perspektivu této technologie. Graficky patří NOVASTORM k tomu nejlepšímu a uvážíme-li, že jde o čistě akční hru, musíme obdivně hvízdnout - tohle tady ještě



A SCARAB zničil orbitální stanici, zabil milióny lidí, psů, koček a mravenců...

nebylo! K multimediálnímu produktu patří již tradiční mluvené slovo a kvalitní zvuky, o hudbě nemluvíme - tady se mimořádně povedla a výborně dokresluje dynamickou a dravou náladu celé hry.

I když se v současné době začíná blýskat na časy a počet akčních her na PC začíná pomalu narůstat, je mezi nimi třeba dobře vybírat. NOVASTORM patří a ještě dlouho bude patřit k těm lepším volbám. Zcela jistě ne originální a zcela jistě ne obsahově převratná, ale co do zpracování, zábavy a hratelnosti báječná. Jste-li mezi dnešními složitými a náročnými hrami žhavi do rychlé a dynamické akce bez přemýšlení, kde závisí na reflexech a odhadu a chcete-li vidět jednu z nejpropracovanějších střeleček vůbec, máte o starost méně!

ICE

score 80%

Název hry: **NOVASTORM**
Výrobce: **Psygnosis**
Žánr: **Sci-fi**
Styl: **Střelečka**
Počítač: **PC CD-ROM**
Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:
Originalita: **20%**
Atmosféra: **80%**
Grafika: **90%**
Zvuk: **85%**

Dawn Patrol

RECENZE

score
magazin počítačových her

Píše se rok 1994. V ranní mlze občas vlhce problemsknou pokroucené větve stromů, na kterých se křečovitě, a jako každý rok marně, pokouší udržet poslední zbytky listů.



Přístrojový panel je skromný ale postačující, otáčkoměr, rychloměr a kompas (nahore). Fokker Dr.I, uvnitř konstrukt Manfreda von Richthofena (vpravo).

Vedle mělké jámy se tiše roztéká hromada těžké hlíny. Od nastoupení čestné jednotky zazní řízná povely, zapraskají tři salvy. Banda přihlížejících individuí se zarudlými očima pomalu a s jásotem odchází jedovatě zeleným břechtanem porostlou brankou, a z lopaty místního idiota, jinak hrobníkovy pomocníka, dunivě dopadají první hroudy na krabici s namačkaným červeným trojpláštkem, kterou před chvílí spustili po dnu.

Tak, pro začátek jsme si trochu zvedli náladu návštěvou poněmku. A započítán nebyl jen tak ledaskdo, ale sám RED BARON. Namam na mysl slavného stíhače první světové války Manfreda von Richthofena, známého pod touto přezdívkou díky svému rudému trojpláštníku Fokker Dr.I (Ten už ostatně dávno skončil tak jako většina hrdinů, tedy umřel. Předčasně), ale také poměrně populární ditko firmy Dynamix, leteckou simulaci z prostředí první světové války - hru Red Baron.

Poté, co se na trhu objevila celá řada nových, graficky perfektně zpracovaných (v některých případech bohužel pouze graficky) simulátorů z éry proudového pohonu, a díky firmě Rowan software a jejímu Overlordu, i z období druhé světové války, se konečně dočkali i příznivci mnoha křidel, větru svištiho v drátěných výztuhách a bílých šál, vlajících při děsivých rychlostech 200 kilometrů za hodinu.

Timto zákrakem je DAWN PATROL, opět produkt firmy Rowan. Hra je zcela zjevně příbuzná s OVERLORDEM, má stejné preference, ovládání a využívá stejné striky k udržení

rozumné rychlosti zobrazení i při velkém množství objektů současně v obraze - automatické zmenšování zorného pole a redukci detailů, pokud počítač nestihá. I graficky vypadá velmi podobně, i když provedení letadel je ještě lepší než v jejím předchůdci.

Přestože technické provedení DAWN PATROL je v podstatě stejné jako v OVERLORDU, pojetí celé simulace je naprosto jiné. V celé hře nenajdete jedinou souvislou kampaň, ale pouze jednotlivé souboje. Podle mě je to naprosto perfektní elektronická učebnice letecké války v období 1915 až 1918, nad kterou srdce každého leteckého fandky radosti poskočí (snad kromě nadšenců s neregulovatelným kardiostimulátorem), která je z obchodních důvodů vydávána za hru.

Skalni kroupiči, nemusíte se bát, koneckonců nikdo vás nemůže donutit doprovodný text číst, a nakonec jde zase jen o to jedno, co neefektivněj uštelit soupeři motor, křídlo, hlavu... jako vždycky. Ale myslím si, že



Fokkerův jednoplošník se synchronizovaným kulometem, jakpak to asi skončí?



Na ja, gut, a teď domů na koňak...

když člověk ví, jak se pilot právě dohořívající dole na zemi jmenoval, co až dosud dokázal, nebo na jakém typu letadla bojoval, hra je daleko zajímavější pro každého.

Nabídka akcí v DAWN PATROL vypadá jako kniha, doplněná skenovanými fotografiemi, ve které můžete listovat a podle chuti se vydat do zrovna popisovaných bojů. Je rozdělena na několik kapitol, přičemž nejdůležitější jsou první válka ve vzduchu, letecká esa a přehled základních typů letadel v první světové válce.

V první části, válka ve vzduchu, jsou popsány základní události během bojů na



západní frontě. Od nasazení prvního letounu se synchronizovaným kulometem střílejícím skrz okruh vrtule Fokker E.III v roce 1915 na frontu, do bojů nejúspěšnějších spojeneckých stíhaček války Sopwith Camel (nejúspěšnější spojenecká stíhačka první světové války) s trojpláštními Fokkery Dr.I v roce 1918.

V další kapitole se ne zcela negramotný hráč při troše snahy může předčíst o patnácti nejúspěšnějších stíhačích pilotech té doby a zaletat si některé jejich mise.

V třetí části se dá vyzkoušet pilotáž čtrnácti nejznámějších typů první světové války. Mimo jiné Sopwith Camel, Sopwith Pup i Sopwith Triplane, řada SE5, Spad 7, Fokker D.VII, Fokkerův trojpláštník Dr.I a další. Při plnění misi jde zvolit množství a typ letadel, vlastních i soupeře. Maximální množství letadel ve vzduchu je šestnáct, z toho osm nepřátelských. To většinou naprosto stačí, aby se pilil sebevědomý hráč řítit velice brzy v přemetech k zemi. Na rozdíl (naštěstí) od OVERLORDU nejsou v DAWN PATROL soupeři žádná ořezávkata.

Já jsem si při prvním spuštění nastavil nejvyšší obtížnost, odměčkl vzdušný boj dva na dva a po pěti vteřinách se griloval v hořícím letadle na cestě dolů. Když i další tři pokusy skončily různými variacemi na téma rána-ohň-pach spáleného masa - díra v zemi, zážal jsem a začal trénovat taktiku. Konečně zase jeden simulátor, kde si člověk nepřipadá jako notorický vrah, ukájející svoji úchylku.

Chování strojů ve vzduchu je poměrně věrně a perfektně ukazuje základní problémy jejich pilotáže. Jednalo se o lehká letadla s malým plošným zatížením křidel a slabými motory, která byla schopna provést velmi úzkou otočku, ale jejich rychlost a stoupavost byla slabá. Přesně tak je to i ve hře, pokud chcete v souboji uspět, je potřeba si udržet výškovou převahu nad soupeřem a nenechat se překvapit oblíbeným trikem počítačových pilotů, velmi rychlou obrátkou do protisměru těsně před vámi. Následuje čelní souboj, ve kterém počítač vítězí s nechtutnou pravidelností.

Hra pracuje kromě VGA, také v režimu SVGA, v němž připomíná dobrý animovaný film o historii letectví. Perfektní je zpracování textur a markingu letadel. Také tvary jsou věrné, ale zklamalo mě, že se při pohledu z vnějšku nepohybují ovládací prvky, tedy křídélka, směrovka a výškovka. Dalším problémem, jak už je u nových her zvykem, je výkonost počítače. Při maximálních detailech v SVGA je zobrazení na počítači DX486/50 nesnesitelně trhané a hratelnost nulová. Naštěstí je i grafika VGA výborná a na výše zmíněném počítači v plných detailech přijatelně rychlá.

Zatímco provedení letounů je dokonalé, zem je pouze placka pokrytá texturou. Sice pěknou, ale opravdu moc placatou. Na honičky v roklích a mezi stromy, ke kterým tenkrát často po ztrátě výšky při prudkých manévrech docházelo, můžeme zapomenout. Podle mě je to největší minus, které DAWN PATROL má. Možná přistě.

Podivné je také kompletní převzetí zvuků motorů a kulometů z OVERLORDU. Přece jenom by staré kulometry měly rachotit trochu jinak, než rychlopalné zbraně z druhé světové války. I když má pár chybiček, je DAWN PATROL celkově výborná hra a vydrží dlouho čerstvát. Nezbytná součást každé sbírky simulátorů. A taky ... dost reklamy, je opravdu dobrá.

PENGUIN



Původce známého immelmanova obratu osobně

score 85%

Název hry: DAWN PATROL

Výrobce: Empire Interact.

Žánr: Válečná

Styl: Simulátor

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 90%

Grafika: 95%

Zvuk: 60%

RECENZE

ECCO the Dolphin

Jedna z nejpůvodnějších her na MEGA DRIVE a GAME GEAR se dočkala verze i pro MEGA-CD, ještě dříve, než se tato fantastická a zcela originální hra objeví (doufejme) i na monitorech Amigy a PC. ECCO THE DOLPHIN je tady a je v plné síle! Vzhůru do hlubin oceánu!

ECCO je hra, která přináší zcela neotřelý a originální přístup k vytvoření dokonalé hrátelnosti a dosažení vysokého stupně zábavy - spojením originálního nápadu s perfektním technickým provedením zaručuje dokonalou a nevyčerpatelnou studnici herního vyžití.

Důvod, proč se o této hře znovu dozvídáte ze stránek našeho časopisu, je několik. I když jsme tuto hru již recenzovali ve verzi pro GAME GEAR (SCORE 8, 85%) a i když jsme si v minulém SCORE představili její fantastické pokračování: THE TIDES OF TIME, nemůžeme jinak, než se k neodolatelnému delfinkovi znovu vrátit - dnes ve verzi pro MEGA-CD.

Je to tak prostě - rodná zátoka je klidná, plná roztomilých malých zvířátek, korálových útesů a hravých delfínů. Slunce svítí vysoko na obloze, delfini vyskakují nad hladinu a jejich hladká kůže se blyští krupěmi vody. Klid a mír vládne všude, kam až oko dohlédne. Když tu najednou - hrůzný vír vysaje všechno živé a zanechá neobohatěného Eccu na pospas neznámému a nepřátelskému světu. Co si počne? Kam všichni ti veselí přátelé zmizeli? Kde je jejich radostné zpívání a kde jsou všechny ty zlatisté malé rybky a korálové útesy, ve kterých si hrával na schovávanou se svými přáteli? Všechno je pryč a ECCO musí přijít na to kde!

Vydává se na dlouhou a strastiplnou cestu po korálovém moři, hlubokých mořských propastech až na zamrzlá ledová království zimy,

ztracená podmořská města, ve kterých najde cestu do minulosti na pláži jurského moře aby nakonec odhalil nadpozemskou příčinu neštěstí a vydal se přímo do hnízda všeho zla! Jeho cesta je lemována četnými překážkami, ale kromě nepřátel narazí ECCO i na přátelské a nápomocné podmořské bytosti.

ECCO THE DOLPHIN je ve své prapodstatě dvojrozměrnou akční hrou. Jenomže - kromě svého druhého dílu nemá ve své oblasti konkurenta, protože systém hry, jaký je použit tady nebyl dosud nikde použit. Po grafické a animační stránce neuvěřitelně detailně

propracovaný delfin je schopen nejen plynulého pohybu do všech osmi směrů, ale také efektů a legráček jako je vyskakování z vody a krásné dlouhé skoky a salta. Pohyb delfina je ovládán nejen ovladačem směru, ale také stisknutím tlačítka, které simuluje pohyb ocasní ploutve a pomáhá tak dosáhnout vysokých rychlostí. Podobně jako tzv.: "Spin attack" známého SONICKÉHO hrdiny využívá i ECCO speciálního útoku, který spočívá v rychlém výpadu a úderu pevným čumákem. Navíc může ECCO pomoci svých ultrazvukových písní nejen komunikovat s ostatními podmořskými bytostmi, ale také mapovat okolní prostor. I když některé hry využívají podobný systém ovládání - tedy pohyb do všech směrů, žádná z nich nedosahuje takové dokonalosti, jako ECCO THE DOLPHIN. Jako odstrašující příklad uvedme třeba ARIEL THE LITTLE MERMAID (SCORE 6, 35%).

Nic z předchozích řádků však není tak důležité - ECCO THE DOLPHIN je fantastická hra i ve verzi pro MEGA DRIVE a GAME GEAR. Důvod, proč se o ní zmiňujeme znovu jsme si nechali na konec. Že je to důvod více než



Netopírek není hlavním hrdinou hry, tím je modrý delfínek prohánějící se po hlubinách.



pádny nám opravdu věřte. Kromě toho, že hra ECCO THE DOLPHIN je zcela originální, graficky dokonale provedená, vysoce hrátelná a rozsáhlá natolik, že se k ní budete rádi znovu a znovu vracet (obsahuje systém přístupových hesel), má verze pro MEGA-CD ještě jedno obrovské, ale opravdu obrovské plus. Tím plus není nic jiného, než hudba.

Abych se přiznal, už dva dny nedělám nic jiného, než neustále poslouchám všech 15 melodií ze hry. Poslouchat oddělené melodie je ovšem jedna věc a jejich začlenění do hry jiná. Věřte tedy, že syntetická hudba je tady zcela dokonalým pozadím pro hru a je s jejím obsahem výtečně sladěná - veselé melodie na mirumilovném začátku vystřídají tajemné a ponuré skladby ličící katastrofu mizících delfinů i monumentální hudba charakterizující nekonečné modravé dalky a hloubku oceánů. Z celého soundtracku přímo dýchá nálada podmořských krajín a modravého tajemna. Věřte mi, že kompaktní s touto hrou se vyplatí koupit i bez MEGA-CD!

ECCO THE DOLPHIN je již stará klasika - neotřelá a originální akční hra, která v CD verzi dostává zcela novou dimenzi je mezníkem v interaktivní zábavě a neměla by

rozhodně chybět nikomu, kdo má rád výborné, profesionálně provedené hry vyplývající do maximální dokonalosti. ECCO CD má k maximální dokonalosti opravdu velice blízko, uvidíme, jak dopadne CD verze hry ECCO 2!

ICE



score	90%
Název hry: ECCO THE DOL.	
Výrobce:	Sega
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	Mega-CD
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	85%
Grafika:	85%
Zvuk:	95%

SCORE

VÁNOČNÍ SEN SKUTEČNOSTÍ

Konec každého roku je čas mnohých překvapení, dárků a radosti. Náš příspěvek do vánočních radovánek je jiný, než jsme si původně mysleli - namísto chystaného speciálního čísla pro předplatitele jsme se rozhodli udělat radost všem čtenářům SCORE najednou. Tento rok jsme již podruhé dosáhli rozšíření počtu stran a dnešní SCORE, stejně jako všechna další obsahují již úctyhodných 84 stran! Vzhledem ke zvýšení nákladů na výrobu SCORE již však není možné udržet směšně nízkou cenu 30 Kč a prodejní cena SCORE se tak zvyšuje na 36 Kč. Nejsme ale tak zlí, jak na první pohled vypadáme (ani naše obálky už nejsou ani trochu strašidelné), a tak můžete svoje SCORE mít stále za 30 Kč! Až do odvolání totiž platí stará cena pro předplatné časopisu, která činí 360 Kč. Pokud tuto částku použijete složenkou typu C na adresu SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6 a na druhou stranu složenky, do zprávy pro příjemce nezapomenete napsat, od kterého čísla chcete SCORE dostávat, čeká vás bezstarostný rok 1995! Nejenže budete dostávat SCORE až domů souběžně v den, kdy se objeví na stáncích, ale za rok také **ušetříte 72 Kč!** Nejsme ale také tak hodní, jak by se mohlo zdát (i přes naše mírumilovné obálky), a tak tato senzační nabídka nebude trvat věčně! **Raději byste si měli pospíšet!**

STARŠÍ ČÍSLA

Libil by se vám úsměv s vypadanými zuby, klávesnice bez některých kláves nebo plot bez planěk? Stejně jako nám by se nic takového nelíbilo, vy se pravděpodobně také nedokážete smířit s chybějícími staršími čísly SCORE. Není nic snazšího, než si některá báječná čísla objednat. Cena jednoho staršího výtisku SCORE činí 30 Kč. Tuto částku vynásobíte počtem starších čísel, o která máte zájem a připočtete navíc 12 Kč na poštovné. Výslednou částku použijte složenkou typu C na adresu SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu složenky do zprávy pro příjemce čitelně napište, o která čísla máte zájem.

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; **SCORE 2:** (vyprodáno) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; **SCORE 3:** GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITIL DIVIL; **SCORE 4:** SIMCITY 2000, LITIL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; **SCORE 5:** THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; **SCORE 6:** BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER; **SCORE 7:** RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; **SCORE 8:** PACIFIC STRIKE, AL-QADIM, HEIMDALL 2, MR.NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; **SCORE 9:** OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; **SCORE 10:** TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL; **SCORE 11:** SYSTEM SHOCK, DREAMWEB, QUARANTINE, OUTPOST, DOOM 2, DARK SUN 2, DELTA V... plakát: INFERNO

ZA 30 Kč?



Armored Fist

„Dědo, vyprávějte. Řekněte nám zase nějakou historku. Prosiíme.“ - Několik rozkošných dětiček se shromáždilo okolo houpacího křesla, postaveného na verandě dřevěného domku.

Z křesla se na děti bezmocně dívá děda Hicks, kostkovanou vlněnou deku přehozenou přes zbývající koleno a je jasné že andělským tvářičkám s prosebnými očima a kudrnatými vlasy zase neodolá. A navíc je ochrnutý od té doby, co jeho vrtulník sfouknul z oblohy nějaký šupák s kulometem v tanku, a on si po patnáctimetrovém pádu na zem zlomil páteř. Povidat si nemá s kým...

„No tak co s váma mám dělat, děcka ... tak dobře, ale neříkejte to doma, víte že si maminka a tatínek můžou myslet, že byste to neměli poslouchat. Všechno to začalo v pětáosmdesátém ve Fort Eustus, kde jsme se učili kočarovat nové AH-64ky ...“

„Něe, toho máme ve školce na dvorku. Apače známe, hrajeme si v něm na DEA a pašeráky narkotik.“ Křičí jedna malá zrzavá, pihatá slečinka „Chceme slyšet ty o Komančovi, jak jste lital v kaňonech, plížil se tiše jako lživý afghánec, klíčkoval prostředkem samotného pekla a dělal dirky do těch prasejích vzbouřenců. Už jste to přece říkal tolikráát!“

Dědovi se trochu zamžil pohled „Víte, děti, mokrát jsem si říkal, jak se asi museli cítit ti maniči ve svých obrněných plechovkách, když jim tam dovnitř zahučela kumulativní střela, ona to není taková legrace, jak si myslíte. To bylo všechno doopravdy“.

„Maminka včera spálila steak“, tiše podotkne školní vtipálek.

„My víme, my to víme. Strejda Johnson nám to říkal.“, děcka zamávají přes ulici na postavu zachumlanou v dece na protější verandě. Z deky čouhá jen příšerně zjizvená tvář na které chybí obočí a bezvlasá lebka.

Oba dědové se na sebe nenávisťně zasklebi. „On jezdil s tankem a dostal ho nějaký vrtulník, prý chyba v identifikaci. To povídání bylo skoro tak zajímavý, jako když jsme na praktkách pitvali žabu“ křičí sbor dětských hlásek.

Dobrá, nechme děti jejich dětským radostem. Jejich znalosti jim závidět nemusíte. To co vi veterán Hicks jste už jistě dávno zjistili v perfektní akční polosimulaci vrtulníku COMANCHE od firmy Nova Logic. Díky stejné firmě máte teď možnost zjistit i to co vi v sloužilce Johnson. A pokud nebudete strkat hlavu do mikrovlnné trouby s přemostěným



A maminko, co jsou ty čtverečky? Viš, to jsou autíčka a támhle v tom dole je strejda, a má právě horečku. Tak 800 stupňů (nahore). Kill them all, let god sort them (right)!

kontaktem, bude moci ještě dlouho po tomto zážitku běhat po bytě s vytrštěnými očima a křičet věci jako -nabit trřístivým, FIRE!- případně hledat psa. To Johnson se svými spálenými hlasivkami už na stará kolena nezvládá. Jů, virtuál je virtuál.

Autoři od Nova Logic nás totiž počastovali dalším z tankových simulátorů. Bylo použito naprosto stejné zobrazení, jako ve známém COMANCHE, jenže tentokrát zůstáváme při zemi. Je to takový COMANCHE z druhé strany. Ty malinké kovové škatulky, kterým jste se smáli s hlavou v oblacích, se promění v kovové řvoucí přisery, příliš velké a zatraceně nebezpečné.

Už úvodní intro každé připraví na pořádnou válku. Zpoza horizontu se vynoří perfektně animovaný T80, přeletí několik vrtulníků Mi-24. Pak už jen stačí vybrat si stranu, za jejíž čest, či peníze, chcete bojovat. Děli se



Ukrajina, ta už zažila pásů na své unavené prsti.

již tradičně na Good guys a Bad guys, taky podle tradice vybavené technikou amerického respektive sovětského původu. Výběr typů, které si obě strany mohou navzájem šrotovat není nijak závratný. Je to po jednom druhu těžkého tanku pro oba protivníky, M1A2 Abrams (kanón 120 mm, jestli jste přečetli nedávnou vyšlou cyberpunkovou knihu Hardware a marně přemýšleli, kde autor přišel na pancíř typu CHOBHAM, chráníci jeho bojová vznášedla, pak vězte, že přesně tímto typem vrstveného pancíře je vybaven Abrams) a T80 (kanón 125), dále jeden typ středního obrněného vozidla, M3 Bradley a BMP-2 (vy co se chystáte sloužit naši vlasti u pěchoty jistě se slzou v oku vzpomenete na dny kdy jste se v ARMORED FIST v tomto vehiklu proháněli na sedadle řidiče, místo abyste si otloukali přílby o stísněný přepravní prostor vzadu). Nechybí ani



dva druhy vrtulníků, AH-64 Apache a Mi-24V Hind. Ty se během bitvy vesele prohánějí vzduchem a pokud se náhodou nehoní mezi sebou, znamená to, že vy na zemi máte vážný problém. Účast vrtulníků (nepřátelských, moje at si klidně létají) ve hře je velice nepříjemná.

Bojovat můžete nejen v jednotlivých bitvách, ale i v několika kampaních odehrávajících se ve známých ohniscích napětí, na Blízkém východě, Kypru a, jak jinak, na Ukrajině. Ještě si přečíst rozkazy, prohlédnout mapu, do walkmana pustit skladbu „3-5-0-0“ z muzikálu Vlasý a můžu se vrhnout do boje.

ARMORED FIST není boj osamělého vlka proti všem. Většiny bitev se účastní několik (maximálně šestnáct) přátelských tanků organizovaných ve čtyřech jednotkách. Můžete přepínat řízení mezi jednotlivými stroji. Ve vaší nepřítomnosti je tank řízen autopilotem.

Hra není prostá střelka, jak by se na první pohled zdálo, ale výborná strategie. Povahy které nemají vztah k boji muže proti muži ji mohou hrát celou z mapy. A mapa je krásná, vypadá přesně jako na displeji v COMANCHE, ale je přes celou obrazovku. Zajímavý je její zoom v reálném čase při změně zvětšení.



Infra zobrazení. Nic zvláštního, ale všimněte si, že za pohyblivými objekty zůstávají stíny. Jako když se po LCD displeji jezdí moc rychle myši. Simuluje se zpoždění infra optiky. Úžasné.

Na mapě se dá sledovat poloha přátel i nepřátel, směr střelby, je možné určovat trasy pro svoje jednotky a druhy akcí, která mají zrovna provádět (útok, obrana, hlídování, ...). Pokud někdo potřebuje uspokojit svoje atavistické pudry, může se kdykoliv přepnout do kokpitu kteréhokoliv svého tanku a zlikvidovat pár nepřátel osobně. Pro nadšené střelce je skvělá možnost, ponechat řízení jízdy na autopilotovi a hybat jen střeleckou věží.

Opravdoví hrdinové samozřejmě ovládají všechno ručně.

Pokud jste v kokpitu svého tanku, může vás poněkud překvapit poměrně zubatá grafika ve vnějším pohledu. Přece jen povrch vypadá jinak ze simulované výšky několik desítek až stovek metrů, z vrtulníku, než když jste svým pancéřovým čumákem přimáčklí přímo na něj. Povrch se sice skládá z velkých kostek, ale zase je modelován pořádný kus krajiny, která je všude zvlněná a plná terénních nerovností.

Kdo si na ARMORED FIST zvykne, zjistí že jsou na světě věci, které jsou téměř tak dobré jako létání. Šrotovat nepřátelské tanky je zde opravdu radost. Od hry TEAM YANKEE první tanková simulace, která se mi moc, ale moc líbila.

Penguin

score 89%

Název hry: **ARMORED FIST**

Výrobce: **Nova Logic**

Žánr: **Válečná**

Styl: **Simulátor**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **65%**

Atmosféra: **90%**

Grafika: **75%**

Zvuk: **75%**

Banshee

Jsou hry které hrajete pro uklidnění, také jsou hry, které hrajete jen tak a existuje pár her, které pomáhají, když jste naštvaní...

Není to tak dlouho, co mi během návštěvy u jednoho kamaráda ukradli boty. Reagoval jsem asi stejně jako většina lidí, kterou již tato „veselá událost“ postihla. Ukutné jsem se našel. Celou cestu domů (ve vypůjčených pantoflích) můj ostřížený zrak bedlivě sledoval nohy kolemjdoucích, jestli náhodou nemají moje boty. Neměli. Takže veškerý můj vztek schytlala chudinka Amiga. Nahrál jsem do ní svou nejdrastičtější hru a začal hrát. Jmenovala se BANSHEE (hned zpočátku raději uvedu důležitý fakt - MORTAL KOMBAT jsem již v té době neměl, jinak bych místo střílení i nevinných vojáků raději zřehal hlavy). Ano, Banshee je to právě pro ty, co chtějí někoho zabít, sestřelit,



nevěřím Tomášům se nyní pokusím dokázat své tvrzení.

Začnu hned tím nejdůležitějším - obtížností a s ní spojenou zábavou. Zatímco SWIV dokázal bez tréninku dohrát snad jen maniakální šilenec nadopovaný vitaminy jak kontaminovaná zemina (sorry Andrew), Banshee (v překladu „vila věstící smrt“) je dohratelná i pro lidi postižené menším stupněm šílenství (gamesnik, skoromaniak, maniak). Z toho také vyplývá ona nejdůležitější vlastnost každé hry - zábava. SWIV většina hráčů po asi tak dvou týdnech znechuceně odložila, nebyli totiž schopni dohrát ji dál jak do třetího levelu. U Banshee je trochu jiná situace. Při každém novém pokusu se většinou prostrčíte o kousek dál než minule, takže vás to baví mnohem déle. Obtížnost je nastavena opravdu geniálně, hra je v posledních levelech pekelně těžká, ale dohratelná. Bez patřičného technického provedení by to však stále bylo jen skvěle hratelné nic. Ne ne, ne, nebojte se, nic takového, grafika je totiž zcela úplně super, prostě bomba. Aby taky ne, vždyť Banshee je jen na A1200 a je to poznat. Vše je skvěle prokreslené, občas vám přes monitor přší, občas všechno zahálí mlha, vojákci pobíhají sem a tam, kryjí se za rohem či za stromem, total (dosti jednoznačný výraz, že - red.). Koncoví bossové jsou velice netradiční a také nádherně prokresleni. Všechno se pohybuje, všechno po vás střílí (Kromě maminy s kočárkem v druhém levelu, ta nestřílí ale ani nejde sestřelit). Vojáči vybíhají z domů, dávají si na ramena bazooky a hned po vás střílí.

Každá ze čtyř misí se odehrává v jiném prostředí (přístav, město, poušť...) a v každé

Banshee má fantastickou hudbu, grafiku, animace, zvuky, manuál, námět, ahhhhhhhh.....



musíte přijít na jinou taktiku boje. Zbraní je mnohem větší výběr než ve SWIVu, včetně řízených raket, protipozemních bomb, různých druhů stříl a mnoha dalších, nebudu tedy přece vyjmenovávat celý arzenál, že? Zbraně i energii získáváte podobně jako u SWIVu, z určitých nepřátel vypadne bonus a vy jej můžete střelbou nastavit přesně na tu zbraň, kterou potřebujete. Doufám, že jste si již všichni stačili představit jak super grafika je. A co zvuk, ten taky není zrovna nedůležitý. Programátoři si to naštěstí uvědomili a na zvukové i hudební kulise si rovněž vyhráli. Úvodní a koncová hudba je velice povedená stejně jako výbuchy, skřeky (ach vy moje skřeky, jak mi v některých hrách chybíte - ANDREW) a střelba. Měl-li bych opět

srovnat s králem stříleček (dosavadním) vychází zvuk přibližně na stejno, možná trochu lépe u BANSHEE. Úplně na závěr jsem si nechal to nejlepší - atmosféru. Ta se totiž musí zažít, abyste pochopili o čem tu budu psát. Během boje se plně sžijete se svým letadlem a každý zásah budete komentovat hlasitými výkřiky euforie či nevole (podle toho, kdo koho zasáhl). Vše nádherně bouchá, území za vámi je poseto krátery a rozlitym benzinem, vojáci po zásahu provedou ukázkový trojitý kotrmelec vzad a v kaluži vlastní krve umírou, zasáhnete-li nákladní vůz s posádkou, auto bouchne a hořící posádka zmateně pobíhá kolem dokola a nádherně křičí Uáá, Uáá.. Někomu se to třeba líbit nebude, ne každý je totiž psychopat jako já. Každopádně, co jiného našťavaného hráče uklidní, když ne zmrzačení a hořící lidičky pobíhající po monitoru? No, raději se zase zklidním, jinak mne někdo obviní z propagace násilí. Souhrnem je tedy atmosféra stejná jako celá hra - SUPER. Máte-li tedy rádi rychlé akční hry jako XENON 2, SWIV, PROJECT X a jiné, BANSHEE je pro vás povinností. A pokud tyto hry rádi nemáte, BANSHEE stejně zkuste, už jen kvůli těm nádherně hořícím vojákům.

MUF

usmažit, naložit do kompotu, pověsit za uši (uši? - red.) do průvanu. To už ne, to sem se nechal trochu unést. A co že vás na BANSHEE tak uchvátí? Po pravdě řečeno, všechno. Grafika, zvuk, atmosféra, to vše je tu vybičováno na maximum. Stala se totiž ta nejnepravděpodobnější věc (hned po možnosti Mečiarova odchodu do důchodu), SWIV byl překonan! Ano, TEN skvělý SWIV, díky kterému bylo mnoho hráčů hospitalizováno s oteklými klouby, záněty očí a nervovým zhroucením (výjimečně i se srdeční zástavou). Všem



Pro zajímavost:

Banshee existuje pouze ve dvou verzích. Ve verzi pro A1200 (a kompatibilní - např. A4000) a ve verzi pro CD 32. Zkuste hádat v čem se tyto dvě verze liší. No? Nic. Tak tedy. Především pokud se zadíváte na obrázek vlevo (mimoходом, je to moc pěkný obrázek, že ano.) bude vám připadat jaksi statický. Bohužel stejný pocit budete mít při hraní normální disketové verze. Naopak verze pro CD 32 je vylepšená o mnoho minut FMV animací...

score 80%

Název hry:	BANSHEE
Výrobce:	Core Design
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga 1200
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	85%
Grafika:	85%
Zvuk:	75%

Fortress Of Dr. Radiaki

DOOM zahájil revoluci. DOOM II ji překonal, ale FORTRESS OF DR. RADIKI se o nic podobného nesnaží, zůstává jen stínem ztraceným v hromadě kopií.



Dr. Radiaki osobně. Potíž je v tom, že jeho mluvenému drmolení není vůbec nic rozumět

Čas od času vdechne do něčí mysli múza geniální nápad. Nápad putuje na papír, z něj do ostatních mysli a odtamtud na obrazovky našich počítačů. Tak vznikl DOOM. Některé mysli jsou však zamlžené a múza k nim nemůže. Vidi nádhru

stvořenou těmi druhými co k nim múzy mohou a myslí si „A co já? Já chci taky! Taký!“. V záchvatu litosti si sednou s tím, že také něco stvoří a začnou - kopírovat. Výplodem jednoho z těchto záchvatů seberealizace je Pevnost Dr. Radiakiho, které bych si dovilil přiřadit podtitul Doom -15. První dojem z hry je totiž takový, že hrajete zřetelně nepokročilou beta verzi DOOMA a to verzi s nedokonalým texturováním pozadí, prozatímni grafikou a pouze zběžně načrtnutými plány úrovní. Potíž je ale v tom, že FORTRESS OF DR. RADIKI je již definitivní verze komerčně vydané hry, žádná beta verze, žádný pokus o seberealizaci, ale věc, za kterou zaplatíte šustivými papírkami. Mnoha šustivými papírkami.

V této recenzi dáme přednost většině a to jsou záporné stránky sledovaného subjektu. Grafika prostředí se skládá ze čtyř krachů: oblohy, podlahy, nepřátel a stěn. Po shlédnutí první úrovně je nad slunce jasné, že kreslíci softwarového domu Maelstorm načrtli pár obrázků a šli na pivo. Jejich náčrtky teď vidíme na svých obrazovkách výměnou za šustivé papírkami. První pohled na



mapu a její do-nebe-volající koncepci jasně prozradí, že návrháři mapy něco načrtli a šel na pivo. S jeho zbrklým výtvozem se teď potýkáme za nás nedávno opustivší šustivé papírkami. Programátoři zodpovědní za pohyb v 3D prostoru odvedli trochu lepší práci. Slovo trochu bych ovšem rád zdůraznil. Vyvinuli něco, co se tváří jako DOOM, ale ve skutečnosti se za a) hůře hýbe a b) mnohem hůře ovládá. Plynulost pohybu je jen zdání, jehož pozlátka si uvědomíte v momentě, kdy na vás někdo za rohem vybafe a než se vaše zorné pole pootočí o 45 stupňů směrem k nepříteli, máte to za sebou. Autoři hry to ale jistě nepostřehli, protože jakmile padla, hnali se (namísto testování) o překot na pivo. Za výsledek jejich práce my, zákazníci dáváme své šustivé papírkami a marně se nám hlavou honí myšlenka, proč programy tohoto typu nejsou shareware. Je vůbec nějaká hranice kvality, kterou plně komerční titul musí překročit, aby nám byl nabízen jako plnohodnotná hra? Není. A Merit software (ne zrovna v souznění se svým jménem, jež v češtině znamená „Zasloužit si“) se nás díky tomu snaží připravit o šustivé papírkami nabízející nám něco, co očekávané kvality plně komerčního titulu zdaleka nedosahuje. Kopie, západáky příznačně zvané „Clony“ jsou stále častějším odpadem širokého herního byznysu. Ovšem

i kopie opěvovaného originálu může mít svou důstojnost jako tomu je např. u starší 3D střílečky IN EXTREMIS. U hry, kterou se právě zabýváme tomu tak není. Jedná se bohužel o zcela sprostý duplikát v němž je zkopírován celý systém hry, ovládání i zbraně (kromě šavle). Tolik k originalitě a kvalitě.

Další kapitolou je demence. Vaši protivníci v této hře jsou bohužel zcela dementní. Někdy se k vám hrnou o sto šest, jindy naopak stojí na místě a čekají, až k nim přijdete tváří v tvář a odstřelíte je. Nemají žádnou taktiku, jednají zcela náhodně. Vojáci divijáci se do úst vašeho minometu si klidně zapálí cigaretu. Ach jo. Mapování je hrozné a jeho výsledek vás spíš zmáte nežli zorientuje. Mezi úrovněmi se občas dočkáte animovaných scén, které jsou ovšem vždy stejně a rovněž stejně stupidní. Předměty (lékárničky, náboje) ležící těsně u vás vůbec nevidíte, hra světla a stínu veškerá žádná. Navíc si Dr. Radiaki postavil svůj palác celý v rovině, takže neexistuje, že byste našli třeba schody nebo jiný terénní sklon, všechno je ploché jak platfus. Příběh není o nic lepší - Dr. Radiaki za pomoci Sovětského Svazu ohrožuje svými vynálezy svět a vy ho musíte zničit. Brutálně ohrané téma, kdybyste mu alespoň nesli pizzu nebo hranolky, ale zničit? Vždyť je to pořád jedno a to samé!

Ale abychom si trochu oddychli, podívejme na stránky nestinné, matné záblesky nápaditosti ve tmě pivního oparu. Kulomet, puška i bombomet mají v této hře určitý počet střel v zásobníku, když je zásobník prázdný puška nestřílí i přesto, že máte plných zásobníků v batohu ještě několik. Musíte tedy tlačítkem SPACE nejdříve nabit, což je docela dobrý nápad (taky to vesele klikne). Klíčů k otevírání dveří je hned osm druhů a některé dveře požadují speciální kódy naškrábané na listinách, které jsou hlídány tvrdými tvrdáky. Nejlepší ze všeho je asi hudba, která (v podstatě sama o sobě) vytváří zvláštní japonskou bojovou atmosféru. Zvuky také ujdou, ale to ostatní ani nestojí za řeč. Jako kdyby braku nebylo už dost.

ANDREW

score	59%
Název hry:	FORTRESS OF DR. RADIKI
Výrobce:	Merit Soft.
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	35%
Atmosféra:	55%
Grafika:	50%
Zvuk:	85%

Unikátní ubrázek: K tomuto muži jsem přiběhl s mačetou a on si připálil cigaretu. To se mi snad jenom zdá. Možná je to sebevrah.



Ještěři jsou vyjimečně slušné animovaní, tenhle se zrovna zlobí, že jsem ho oslovil "Vole" (výše).

Samuraje dole jsem zabil až na desátý pokus, když se zasekl za stěnou (níže).



POPRON CLUB

SPÁLENÁ 25
110 00 PRAHA 1

PROTECHNIC

V ŠÍPCE 10
PLZEŇ

FIRMA ATLANTIC

PIVOVARSKÁ 77
385 01 VIMPERK

FIRMA DISC

LATRAN 2
381 01 ČESKÝ KRUMLOV

A D R E S Y P R O D E J E N

SEGA

ELCENT

ŽELEZNÁ 12
LIBEREC

MERKURIA PREGO

VINOHRADSKÁ 8
PRAHA 2

K-MART BRNO

DORNYCH 4
BRNO

POPRON MEGASTORE

JUNGMANNOVA 30
110 00 PRAHA 1

PORST-RECORD MUSIC

PROSTŘEDNÍ 44
686 06 UHERSKÉ HRADIŠTĚ

ELEKTRO RADIO

J. PLACHTY 15
ČESKÉ BUDĚJOVICE

KOTVA

NÁM. REPUBLIKY 8
110 00 PRAHA 1

FIRMA FIALA

SCHEITHAUERŮV DŮM
UL. 28. ŘÍJNA, 741 00 NOVÝ JIČÍN

7 dní a 7 nocí

Kdesi daleko, ale ne zas tak, aby to bylo za hranicemi naší republiky, existuje malé městečko. A v tomto českém městečku je detektivní kancelář, kde žije a pracuje (i když o této poslední jmenované činnosti by se dalo polemizovat) Venca Záhyb, jinak též notorický flákač a lenoch. Dnes se ovšem v jeho jinak poklidné kanceláři objevilo cosi co tam zřejmě zavítá málokdy - klient. „Mé jméno je Jonatan Smith.“, představil se klient, „Venca Záhyb, velice mě těší.“, briskně se chopil příležitosti náš hrdina. „Musím na týden za obchodem, ale mé dcery tu zůstanou“, informoval Vencu pan Smith a dodal: „a právě vy je za pořádný balík ohlídáte!“. Situace se stávala zřejmou.

Po dohodnutí podrobností a vyinkasování tučné zálohy se Venca rozloučil s panem Smithem, zaplatil pár dluhů a zastavil se v hospodě na sklenku. Tam se po dialogu s kámošem Venca vsadil o lubr (he?), že do týdne dostane všechny dcery pana Smithse do postele. Skoro zřejmá situace se zamotala, a pak se stala zcela jasnou.

Tak přesně to bude vašim úkolem, pokud se rozhodnete hrát tuto první českou profesionální hru programovanou na zakázku. K rozhodnutí zda koupit či nekoupit by vám mohla pomoci tato recenze. Chlapci z Pterodon Software se do toho tentokrát pustili opravdu tvrdě. Za vzor si vzali pravděpodobně Larryho podstatně okořeněného drsným českým humorem, kterým opravdu nešetřili ani trochu. Ale teď už více k vlastní hře. Postavička je slušně animovaná a má v zásobě i několik triků pro okamžiky, kdy se nemůžete rozhodnout co teď. Ovládání se uskutečňuje pomocí myši a ikon, které jsou umístěny v dolní části obrazovky. Logické úkoly, které



Vidíte bazén? Ano? Pak vidíte správně.

musíte řešit jsou většinou opravdu logické a navíc vám občas po ůkutu na předmět Venca sám poradí (ne vždy vám to ale k něčemu bude např. ůkutu na pravitko - ale nebudu to prozrazovat). Samotných předmětů se ve hře nachází přes osmdesát. Nové lokace se objevují postupně vždy po vyřešení nějakého logického problému. Hře nechybí ani komunikace s ostatními postavami kterých je kromě sester Smithových asi pět. Pokud se dopracujete až k „akci“ (miněno, že dostanete některou ze sedmi sester Smithových do postele), pak musíte ůkat střídavě na levé a pravé tlačítko myši což je jediná možnost, jak si zachovat čest a uhájit pověst největšího bejka z městečka.

Už kvalitní a naprosto bezproblémová instalace navodí dobrý dojem. Grafika hry je opravdu ďábelsky svérázná. Dala by se



Prohlídka výkopu skončila, prosím pokračujte k vlnitým plechům (nahore). Dolní Honělec (vpravo nahore). Zirkus Puberto (vpravo).



trochu přirovnat k SAM & MAX HITS THE ROAD. Mnohdy nemáte vůbec šanci pohledem poznat co je který předmět vlastně zač. To ovšem můžete zjistit pouhým ůknutím na pravé tlačítko myši. Animace jsou velice slušné a úplně plynulé. Autoři uvedli, že je v animacích použito přes 800 frames (což jsou vlastně sekvenční obrázky). Dalším kladem je ozvučení. Zvuky předmětů jsou odpovídající. V lokacích se ožívají rozdílné hudby, podle toho, kde se nacházíte. Samosebou 7 DNÍ A 7 NOCÍ má i své zápory. Při přechodu na profesionální úroveň se něčemu takovému nevyhne asi žádná firma. Tak zaprvé sama idea a pracovní náplň hry je tak trochu klukovina ačkoli řadu lidí v čele se mnou dostatečně nadhne. Lokaci zase není takové množství, jako v plně komerčních hrách. Například LARRY LEISURE SUIT II má něco okolo stovky. Některé „logické kroky“ jsou vážně ujeté i z hlediska počítačové hry např. po použití mrtvého psa na zásuvku se z něho stane elektromagnet (ne že bych to běžně nedělal). Čímž chci říci, že do úplné profeseinality hry 7 DNÍ A 7 NOCÍ ještě malinko chybí. Celkový dojem je ale přesto kladný a to je podstatné.

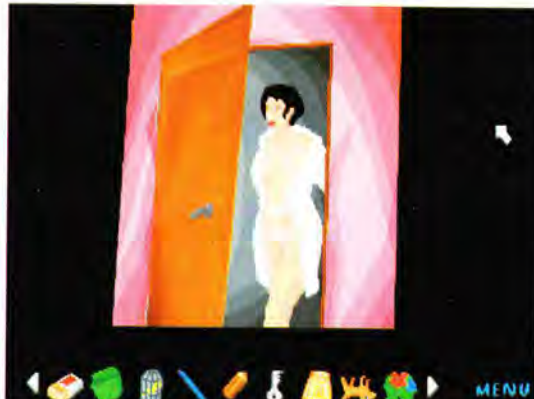
K hodnocení a tabulkám bych rád poznamenal, že tato hra není zařazena v lidové tvořivosti, a tak nemůže být srovnávána s hrami, které jsme uvedli ve výše zmíněné rubrice, ale pouze už s plně komerčními a profesionálními. Da se říci, že 7 DNÍ A 7 NOCÍ je zatím vrchol Českého programátorského umění a nebude litovat nikdo, kdo se právě do tohoto umu rozhodne investovat.

ČERV + ANDREW

DRUHÁ STRANA MINCE

Mám takový dojem, že se ČERV a ANDREW nechali trochu unést. Nedá se sice říci, že by 7 DNÍ A 7 NOCÍ nemělo něco do sebe, ale spíše než „vrchol Českého programátorského umění“ je to vrchol typicky českého amatérismu. Vezměme si například grafiku. Proboha, jak ji někdo může srovnávat s grafikou ve hře SAM & MAX HITS THE ROAD. Je sice fakt, že některé lokace mají obdobně „ujetou perspektivu“, ale tím jakákoliv podobnost končí. Celkově shrnuto je grafika klasicky český „splácaná“ - některé objekty jsou nakresleny relativně kvalitně a jiné (a těch je většina - například postavička hlavního hrdiny) vyloučeně příšerně. Celkový dojem vyzní podivně. Jediné co podle mého názoru lze na hře hodnotit kladně je ten fakt, že to chlapci od Pterodon Software „dotáhli do konce“ (ale za jakou cenu...).

ICE



Na tom našem dvoře bejk krákoře (vlevo). Dobrý den, jsem největší bejk v tomhle městě (vpravo).

score 55%

Název hry: 7 DNÍ A 7 NOCÍ

Výrobce: Pterodon Soft.

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 40%

Atmosféra: 65%

Grafika: 50%

Zvuk: 60%

Dominus

No řeknete, neláká vás taková představa? To by byla parádní strategie. S nikým byste nebojovali, jenom se starali o to, zda mají poddani co k snědku, zdali mají střechu nad hlavou a zdali mají živobytí. Občas byste uspořádali nějakou tu kulturní akci, například jarmark, a jednou za čas byste si mezi poddané vyjeli, aby viděli, jakého mají starostlivého panovníka. Paráda.

Jenže má to háček! Vaši sousedé už většinou nebyvají tak mírumilovní a když vidí tak prosperující a vzkvétající říši, nenapadne je nic jiného než na ni zaútočit. Jak již víme z historie, je touha po ovládnutí co největšího počtu národů v některých lidech zaklínána tak hluboko, že dokáží udělat i nemožné věci, aby dosáhli svého cíle. Proti takovému bytostem se pak jen velice těžko brání, což ostatně zjistíte i vy, neboť vězte, že právě toto poznání je cílem hry DOMINUS.

DOMINUS vás zavede do doby dávno minulé, posadí vás do role mocného panovníka a předá vám ohromnou říši právě ve chvíli, kdy na ni začínou útočit první nepřátelé.

Avšak nezapomínejte. Ačkoli jste evidentní křádas, máte k dispozici poměrně slušné prostředky k obraně. Leč, nepředbíhejte a vezměte to pěkně popořádku.

DOMINUS je strategická bojová hra zasazená do prostředí fantasy příběhů. Proto ve svém vojsku nepotkáte ani jednoho „normálního“ vojáka. Vaše armáda se skládá z obrovského množství různých monster, jako například skeletů, dragonů, mumii, žabozubů, duchů, tentaklů, golemů, atd. Ale pozor, tihle ještě nejsou žádní bojovníci oproti vražedným komandérům, které si z nich dokážete pomoci magie namixovat. Máte k dispozici ohromné množství kombinací, takže pokud máte dost času, jistě brzy přijdete



Představte si, že jste vládcem prosperující země. Oproti jiným panovníkům však vaše touha není rozšiřovat své državy. Jste inteligentní a vzdělaný monarcha a vaším jediným cílem je blaho poddaných a kulturní vzkvétání říše. Vaším přáním je udržovat se všemi svými sousedy mírové svazky, které by mohly zaručit, že z vašeho světa všechna válka vymizí.

na ty opravdu smrtelné sestavy (jako třeba jeden Repton, jeden Carnifern, jeden Tentamort, jeden Impaler a dva Devouereři - uááá).

To ale není vše, co vám autoři dali k dispozici proti neúnávným vetřelcům. Jako docela dobrý nápad se mi jeví možnost stavět pasti. Ve vašem arzenálu je ohromné množství pastí, které můžete rozestavovat po bitevním poli a celkem úspěšně tak odrovnávat soupeřovy vojáky. Při stavbě pastí si nejprve zvolíte spouštěcí mechanismus (trigger) a po té vlastní past (hazard), obojí podle toho na jaké přišery chcete past použít. Velice účinná je například kuš spouštěná přetržením skrytého lanka nebo smrtící kladivo spouštěné nášlapnou deskou.

Budete si ale moci vyrobit i takové lahůdky jako rotující britvy či všežravou kyselinu.

Nenahraditelným pomocníkem vám, jako v každé jiné dobré fantasy hře, bude magie. Magickou knihu máte až po okraj přecpanou všelijakými již známými, ale i novými kouzly. S její pomocí pak z různých lektvarů, prášků, vodiček a dalších ingrediencí můžete namíchat cokoli se vám a vaší kouzelnické knize zamane.

Ale ani teď to ještě není všechno. Pokud se vám poštěstí chytit nějakého cizího vojáka živého, můžete ho vzít do zajetí a mučit ho a mučit, dokud vám dokonce nevyzradí i jakou velikost mají jeho slipy.

Celou obranou akci můžete ovládat z velitelského centra, kde jsou shromážděni všichni čtyři vaši generálové. Pomocí nich a pomocí magické koule vidíte do celé své země a máte přehled o všem, co se tam děje. Pokud jste na tom již opravdu špatně, můžete do boje vyjet dokonce i vy sám. Máte k tomuto účelu připravený speciální létající kočár, který vás donese kam budete chtít. Ale to už by bylo opravdu velice nouzové řešení, které moc vysoké naděje na úspěšné dokončení hry neslňuje...

Co se týče grafického zpracování, je na tom DOMINUS poměrně dobře. Kromě statických obrazovek, ve kterých si můžete přišery, vytvářete pasti, atd., je tu především „3D“ krajina typu DARK LEGIONS či DARK SUN. Hra je dokonce schopná jakési formy zoomingu (přibližování a oddalování), protože na krajinu se někdy díváte z pohledu ptáčího, jindy z pohledu, řekněme, žirafího. Animace není nijak hbitá, ovšem ani není pomalá, což je pro hru jediná záchrana. Občas je totiž ve hře potřeba vytáhnout do bitvy s trochu větším vojskem (zhruba 20-30 postavíček na

Dole: Právě přistál samotný pan král, povoz jeho mizí v dál...

Docela v prostředku: Mixi, mixi, mixi - to bude pěkná příšerka. Dám jí jméno Ivetka.

Ještě víc dole: Různé druhy pasti vám nezřídká ušetří životy vašich monster.



obrazovce) a přestože v těchto chvílích už CPU nápadně funí, ještě pořád je rychlost animace snesitelná.

Nejhorší složka hry je bez debat ta zvuková. Nejenže naprosto chybí digitalizované efekty. Zvukové efekty jsou také velmi slabé a hudba nezní nijak vábivě dokonce ani na Rolandu MT-32! Celou dobu, co jsem DOMINUS hrál, jsem měl takový nejasný pocit, že zní pořád ta samá hudba. Patrně tomu tak nebylo, avšak myslím, že pravda nebude daleko.

Celkově však DOMINUS převažuje svým nápadem, který je poměrně originální a zajímavý. Myslím, že hrátelost této hry je také na dobré úrovni, a proto mohu všem milovníkům tohoto typu her DOMINUS bez obav doporučit.

UVULA



Vlevo: Není to nádherná říše? Ovšem pouze do té doby, než se zase někde neobjeví nějaká ta vlaječka útočících nepřátel.



Zase vopravdu vlevo: Tak to je ta pravá bitevní vřava, kterých si v DOMINUSU užijete do sytosti.

score	73%
Název hry:	DOMINUS
Výrobce:	U.S.GOLD
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	60%

Nejslavnější herní figurka všech dob (ale jen o chlup slavnější než Mr. Blackowitz, Tex Murphy, Drake Edgewater či Crimson Tape), maskot firmy SEGA a hlavně hrdina světoznámé série SONIC se znovu vrací v zatím posledním, nicméně definitivně nejrozsáhlejší pokračování série o jezcích, malých uvězněných zvířátkách, badnících, Dr. Robotnikovi a vůbec.

SONIC AND KNUCKLES je nejen posledním a nejrozsáhlejším dílem celé série, ale samotný cartridge s hrou je navíc novým a originálním přístupem k hrám pro MEGA DRIVE. Cartridge SONIC AND KNUCKLES totiž obsahuje dva konektory - jeden pro zasunutí do MEGA DRIVE a hru SONIC AND KNUCKLES a druhý pro připojení buďto cartridge SONIC 2 nebo SONIC 3 a hru těchto předchozích dílů ve zcela jiné dimenzi. Díky nové postavě, která se zde vyskytuje - obávaný Knuckles z třetího dílu tady totiž ožívá jako jeden z hrdinů ovládaných hráčem - s touto postavou tak můžete znovu projít oba předchozí díly znovu a objevit místa, které dosud žádný Sonic nenavštívil!

Knuckles, strážce Létajícího ostrova je velmi nebezpečná a hbitá potvůrka,

která využívá zcela nového způsobu pohybu a boje - proti smrticímu „točivému“ útoku, jímž se proslavil Sonic má Knuckles ostré drápy, kterými dokáže nejen uťout během plachtění ve vzduchu, ale pomocí kterých je také schopen přichytit se na jakýkoli povrch a šplhat do obrovských výšek.

Nechme teď stranou všechny možnosti a výhody, které má Knuckles v předchozích dílech a vynecháme i popis míst, kam se s ním můžete v těchto hrách podívat - budeme se se věnovat hře SONIC AND KNUCKLES jako takové, která je není jen jakýmsi nástavcem pro předchozí díly, ale plnohodnotnou a navíc velmi zábavnou hrou.

Po posledním utkání, kdy Sonic porazil zlého Robotníka a rozmetal jeho kosmickou loď na prach, byl explozí vržen do Houbových Kopců Létajícího Ostrova. Teď musí prohledat celý ostrov a nalézt jeho magické smaragdy - pokud by se dostaly od rukou Robotníka, celý ostrov by byl zničen a Robotníková loď by mohla znovu vzltnout! Knuckles určitě ví, kde smaragdy jsou, ale rozhodně je nebude chtít dát zadarmo! Sonic teď musí čelit dvěma problémům - jak ochránit smaragdy a jak setrást Knucklese. Jako Sonic musí hráč splnit odvěké poslání nešťastného jezečka, ochránit smaragdy a zbavit se Robotníka (opět) navždy. Knuckles má jiný úkol - ochránit ostrov před všemi vetřelci, Sonica nevyjímaje!

Na pozadí „nestandardního“ příběhu se rozehrává stejně „nestandardní“ akční plošinová hra, kterých jsou sice milióny, která sice vypadá stejně, jako všechny ostatní díly SONIC série, ale která je základním kamenem mezi akčními

Myslet si, že někdo ze čtenářů SCORE neví, co nebo kdo je to Sonic a snažit se tohoto tvora představit by bylo stejně zbytečné jako nošení sov do Athén nebo nošení dříví do lesa. Marnost nad marnost.



Sonic and Knuckles



hrami a která je přesně taková, jaká akční hra má být - dynamická, vysoce hratelná, zábavná a technicky rozhodně nejdokonalejší z celé série.

Jistě že zde najdeme obvyklý mix běhání, skákání, prozkoumávání skrytých místností, využívání zvláštních zařízení i vzhýbání se pastem a v případě Knucklese i jejich nastražování. SONIC AND KNUCKLES nabízí kromě klasických nástrojů známých z minulých dílů (pružiny, odrazové můstky, spirály atd.) i pár nových a originálních vylepšení v podobě hrazd, mechanických zdvihačů, roztahovacích můstků a dalších. I škála nepřátel je velice široká a poražení klasických nepřátel v průběhu úrovně ještě neznamená vítězství nad finálními strážci úrovně, kteří jsou velmi nebezpeční a záudní. S nasazením speciálních pohybů, vytrvalostí všem milovníkům Sonica vlastní a zkušenosti z minulých dílů však neznamená SONIC AND KNUCKLES příliš velkou obtíž pro ostřílené hráče.

SONIC AND KNUCKLES je tedy posledním ze série modrých (a teď už i červených) dobrodružství pohádkových postavíček. Svým obsahem a námětem jistě nikoho nešokuje. Profesionálním zpracováním, obrovským rozsahem, který je navíc znásoben možností připojení her SONIC 2 či SONIC 3 a vysokou úrovní hratelnosti se řadí mezi ty nejlepší tituly na poli akčních her pro MEGA DRIVE. Doufáme, že takových her uvidíme stále víc a víc.

ICE

score 85%

Název hry:	SONIC AND KNUCKLES
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sonic
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

Chci se stát modrou ježatou kouli (do konce trojživota).

Zeppelin



od her typu DETROIT se ZEPPELIN tak markantně liší svým zpracováním. To je totiž lepší. Grafika je, jak už jsem se zmínil, komplet v SVGA a je slušná. Kupodivu v ní autoři použili pouze odstíny hnědé barvy a to vůbec ne ke škodě věci. Grafika v tomto rozlišení je srovnatelná s takovými giganty jako jsou SIMCITY 2000, nebo RAILROAD TYCOON, což je samo o sobě velkým úspěchem. Hudba a zvuky jsou stylové a to ne zrovna nejhorší. A teď k záporům. Mezi hlavní patří ceková obtížnost, která je přeci jen pro začátečníka dost vysoká. Grafika je

sice moc pěkná ale zase ji není tolik aby byla skvělá. Vlastně ji je dost málo. Tyto věci ale nekazí můj celkově dobrý dojem z této hry.

Hra ZEPPELIN je určena pokročilým hráčům, kteří to se strategiemi myslí opravdu vážně. Těm nezbyvá nic jiného, než se ponořit do viru událostí roku 1901. Zeppelin startuje...

ČERV

„Povětří je až moc klidné kapitáne Hogsí.“ Zahlaholil navigátor Wagner. Hogs se jen neznatelně pousmál. Byl to přesně ten druh úsměvu z něhož tak často vstávaly cestujícím vlasy na hlavě. V jeho mozku, který již viděl bezpočet zuřivých bouří a atmosférických poruch, se poklidná obloha již dávno proměnila v zuřivý uragán a to bylo shodou okolností přesně to, co se za pár minut skutečně mělo stát. Při příchodu bouře, za kterou by se nemusel stydět ani bůh hromu Thor, na okamžik započtyboval o rozhodnutí majitele vzducholodi o plavbě přes Atlantik. „To bude reklama Hogsí!“ Rekl mu tenkrát. „Jen aby jste se nedivil, pane majiteli, jak velká ta reklama bude.“ Blesklo mu na okamžik hlavou, načež s neuvěřitelným klidem pokračoval v udílení rozkazů zabraňujících, či spíše oddalujících neodvratný konec jeho vzducholodi...

Zpráva z tisku

Včera odpoledne se zeppelin Jiskra ztratil spolu se třemi parníky z východní části Atlantiku. Důvodem jejich zmizení, nebo pravděpodobněji ztroskotání budou bezpochybně silné atmosférické poruchy. V Zeppelinově kanceláři zavládá smutek...

Pokud si myslíte, že v této hře budete mít tu čest zastupovat kapitána Hogsse, pak jste vedle jak ta jedle. Váš úkol je daleko těžší. Jste totiž majitelem Zeppelinu. Vlastníte dva miliony marek v bance, pár inženýrských kanceláří, několika hangárů a mnoho jiných bezesporu užitečných věcí. Z předcházejícího vyplývá, že Zeppelin není simulátor vzducholodi, ale klasická strategická hra týkající se managementu velké firmy na začátku našeho století. Teď od začátku.

Již instalace s konfigurováním zvukových karet, oboje uskutečněné bez nejmenších zádrhelů dává tušit, že jde o profesionální práci. A skutečně již pár úvodních obrazovek při spuštění hry kdekoho uvede ve skutečné vzducholodářské zanícení. Zeppelin od programátorského týmu Ikarion software má totiž dobovou grafiku v SVGA, jak už tomu u kvalitních her tohoto druhu bývá dobrou tradicí. K dalším kladům této hry patří možnost hraní dvou hráčů a možnost zapnutí skutečných historických událostí, což je bezpochyby zajímavý nápad. Volitelná je také obtížnost, a to je velice důležitá skutečnost neboť i lehčí volba je nezvykle těžká. K úvodu i další hře hraje poměrně slušná hudba. Teď ale ke hře samotné. Po navolení všech výše zmíněných věcí si vyberete své jméno a jméno své první vzducholodi. Pak můžete začít. Než začnete, musím vás upozornit na fakt, kterým je důkladné prostudování manuálu bez něhož byste se pouze potáceli od minusců k dluhům a následnému finančnímu úpadku. Pro začátek bych doporučoval držet svou působnost v Evropě, neboť pravděpodobnost přeletu přes oceán vzducholodí, kterou vlastníte na začátku se pohybuje někde mezi naprostým nesmyslem a holou nemožností. Pro začátek bych doporučoval (ono vám stejně nic jiného nezbyde) založit několik kanceláří v různých městech Evropy a vůbec nespěchat se zavedením pravidelných linek. Pak přijdou velké reklamní akce, a teprve poté si vyberete vlastního sponzora, neboť nabídky se s každou provedenou akcí zvyšují. Pokud se vám podaří zrovnobnout plně provoz vzducholodi, pak máte už kousek za sebou a můžete se vrhnout do vývoje nových typů vzducholodi, které létají výš, dál, rychleji, spolehlivěji, atd. Nebude to ale zrovna procházka mrkovou zahradou jak by řekl Bugs Bunny, jelikož, jak je známo, neštěstí nechodí po horách, ale po vzducholodích. A tak se máte na co těšit.

Srovnání je vždy vážná věc, protože při něm vyplave většinu na povrch mnoho faktů o kterých by se autoři raději nešířili. Nápad, který bývá většinou kamenem úrazu - řízení velké továrny je skutečně poměrně otřelý. Strategická řízení managementu velkých firem už tu totiž byly viz. např. automobilka ve hře DETROIT, ale právě



Aby Vám balónky litaly, je je třeba pořádně zaplynovat a nahustit. Obrázky mají tu správnou patinu zašlých dob. Když už hrát německou verzi, musí být pořádně Německá styllová - tj. psána naprosto nečitelným švabachem.

Johnite B

Datum

1

Januar

1901

FINANZEN

2.000.000M

Optionen

Produktion

Luftschiff

Fahren

Stadt

Finanzen

Linienverkehr

ZEPP

Luftschiff **Zeppelin** in **Berlin**

Typ: 2-1

Crew: 3

Max. Geschw.: 20km/h

Passagiere: 5

Tomage: 1

ATHEN BAGDAD BERLIN CAIRO LONDON MADRID MEXICO

MOSKAU

WIEN

score 64%

Název hry: **ZEPP**

Výrobce: **MICROPROSE**

Žánr: **Pravdivé příběhy**

Styl: **Strategie**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:

Originalita: **40%**

Atmosféra: **70%**

Grafika: **65%**

Zvuk: **55%**

Johnite B

Datum

1

Januar

1901

FINANZEN

1.921.900M

Optionen

Produktion

Luftschiff

Fahren

Stadt

Finanzen

Linienverkehr

ZEPP

Luftschiff **Zeppelin** in **Berlin**

Typ: 2-1

Crew: 3

Max. Geschw.: 20km/h

Passagiere: 5

Tomage: 1

ATHEN BAGDAD BERLIN CAIRO LONDON MADRID MEXICO

MOSKAU

WIEN

RECENZE

Super Stardust

Opět naprosto dokonalý a zcela nehratelný.

Jsem si naprosto jist, že František Fuka nechtěl být v pátém čísle Score špatným prorokem, když se zmiňoval o svém nadlidském chťi po nových produktech firmy Bloodhouse. Nemohlo se totiž stát nic jiného (a pochopitelně se to ani nestalo), než že tato agilní společnost vychrlí pokračování svého vcelku úspěšného programu STARDUST. Ne, že by snad STARDUST byl prázdným výkřikem do tmy, ale dalo se očekávat, že jestliže Bloodhouse přistoupí k vývoji druhého pokračování, poučí se alespoň z chyb dílka předcházejícího. Nestalo se tomu tak. A výsledek jejich práce je důvodem k zamýšlení v této recenzi.

Nuže. SUPERSTARDUST je fajn. Ne vážně je fakt docela fajn. Ale to je asi tak všechno. Asi se ptáte proč se nesnažím hýřit superlativy na tak zcela úžasnou hru, která by si jistě zasloužila mnohem víc než pouhé „Fakt je docela fajn“. Musím vás však zklamat. Už žádné superlativy, žádné výrony britských přirovnání k něčemu, co si nikdo nedokáže ani představit a co tu zcela určitě ještě nikdy nebylo. Již zmiňované „Fakt je docela fajn“ totiž zcela vystihuje to co si o SUPERSTARDUSTU myslím. Nenačnete v něm totiž nic nového, co by ho alespoň trochu vyvyšovalo nad úroveň nedávno recenzovaného STARDUSTU. Samozřejmě, že můžete namítnat cosi ve smyslu převratných technologií grafického zpracování, naddimenzionálního řešení zvukového a hudebního doprovodu, pitoreskní krinoklecie programátory sestřenic z pátého kolene a mnoho dalších jistě neodiskutovatelných a

pravdivých tvrzení, ale je to všechno přeci jen na &^\$#o... Stejně jako STARDUST, tak i jeho mladší bratříček SUPERSTARDUST je naprosto, zcela a totálně nehratelný. O originalitě se už pro jistotu nebudu ani zmiňovat, protože by mohlo dojít k něčemu strašnému. Ve svém životě jsem se setkal s velkým množstvím lidí, pro které znamenalo hrani her více než celoživotní náplň, jedno je však jisté, nenašel se mezi nimi ani jeden, který by byl STARDUST dohrál. To je myslím dost pádný důvod k tomu aby můj přístup k SUPERSTARDUSTU byl více než pesimistický. Nemůže se ale nezmínit o zájmu o budoucí vizáž SUPERSTARDUSTU v době jeho netrpělivého očekávání. Výsledek je, jak jsem se již zmiňoval spíše zklamáním. Zanechme však planého spílání nad nezvedeným dítkem a přikročíme k zevrubnějšímu hodnocení. Nebudeme-li se ohlížet na originalitu a na neopravené chyby ze STARDUSTU, nezbyvá než konstatovat, že SUPERSTARDUST je naprosto úžasný. Slovem úžasný se zde snažím naznačit, že všechno co se netýká již předeslaných položek je dokonale. Tedy grafické, hudební i programové zpracování celé hry. Stejně jako u STARDUSTU je vše provedeno v geniální 3D grafice s obrovskou spoustou renderovaných objektů, které se s úžasnou lehkostí pohybují po obrazovce, a které, jako by to ani nestačilo, předvádějí ještě ohromnější spoustu úžasných animovaných kreací o jejichž původu se neodvážím ani přemýšlet. V reálu to znamená, že se svoji malickou raketkou s typovým označením Panther PX2, zjevíte kdesi v hlubokých temnotách vesmíru a čelíte útočím hordám šilených nepřátelských meteoritů a kosmických lodí. Otázkou je však, proč? I v tomto případě je odpověď více než jednoduchá. Útlý manuál přiložený ke hře nám velmi přátelským způsobem předsilá, že všechno není takové jak se to na první pohled může zdát, a že tedy i to co se na první pohled zdálo být černé je nakonec oranžové. Bylo to totiž tak. Jednoho krásného dne se hrozně zlý a mocný profesor Schaumund rozhodl, že prostě jen tak a zcela nečekaně zaútočí na bezbranou planetu Zemi, kteroužto zničí svými ultramoderními zbraněmi prvotního, druhotného i toho dalšího hromadného



Grafika z ráje, hratelnost z pekla. Původní slogan pro obálku tohoto čísla dokonale sedí nejen na RISE OF THE ROBOTS, ale též na SUPER STARDUST.



ničení. To mu ale vůbec nestačilo, a tak se rozhodl unést i jakousi bla, bla, bla princeznu, jejíž jméno se ne zcela nepodobalo jménu jednoho z předáků židovského odborového hnutí za dob francouzské revoluce. Zcela nečekaně se proto musí náš hrdina zhostit úkolu záchrany své rodné planety a tudíž pochopitelně i bla, bla, bla princezny, jejíž záchraně bude pro něj jistě mnohem větším přínosem, než záchrana celé planety ... Nehledě na to jestli jste STARDUST dohráli úspěšně či ne, se záladný profesor Schaumund opět vrací s ještě větším množstvím ještě ničivějších zbraní a ještě, ještě větším množstvím obrovských meteoritů, které po rozstřelení vyprodukují ještě, ještě, ještě větší množství menších meteoritů, které se rozdělí na ještě, ještě, ještě, ještě... sakra. No nevadí.

TV



Nechápu, proč není celá hra tak dokonale nratelná, jako krátké „tunelové“ sekvence (nahore). Také skvěle vypadající, ale neskonale nudné a náááááročné jsou „á la asteroids“ sekvence, z nichž mám husí kůži ještě teď... (vlevo)

score 78%

Název hry: **SUPER STARDUST**
Výrobce: Bloodhouse
Žánr: Sci-Fi
Styl: Střílečka
Počítač: Amiga 1200
Obtížnost: Nehratelná

Hodnocení:
Originalita: 60%
Atmosféra: 75%
Grafika: 90%
Zvuk: 75%

Final Fight

Začal jsem právě tak jak jsem začal proto, abych uvedl jen o pár let mladší hru stejného typu, avšak na SNES. A jestliže jsem tvrdil, že GANG WARS by obstály i v dnešní konkurenci bojových her na herních automatech, byl bych bláhový, pokud bych se bránil názoru, že FINAL FIGHT bez problému obstojí v dnešní konkurenci bojových her na SNES.

Jak by také ne. Firma Capcom ho roce 1992 oblékla do nového kabátu, přidala mu zvuky, hudbu, a výsledek se dostal. Nebudu tajit, že ke hrám tohoto typu je můj vztah pozitivní, nicméně rád přiznávám, že nejsem sám, kdo se u této hry nenudil.

FINAL FIGHT je postaven na stejném principu jako GANG WARS. Ačkoli to tak z obrázků na krabičce nevypadá, nebudete bojovat v žádném turnaji ani jiné formou, "telo proti tělu." Ve FINAL FIGHTU na vás bude těch "těl" většinou trochu víc. MORTAL KOMBAT či STREET FIGHTER II jsou hry, kde se na několika různých pozadích střídají souboje několika bojovníků. Výhoda těchto her spočívá v tom, že autoři nejsou tak omezení objemem dat a proto mohou použít prokreslenější a detailnější grafiku, větší množství kvalitních zvukových efektů, více speciálních úderů, apod. Na druhou stranu vás však asi brzy začnou nudit neustále stejná pozadí a neustále stejní protivníci. V tomto ohledu vám FINAL FIGHT dává něco navíc. Příběh se v něm totiž ustavičně rozvíjí a jeho hlavním hrdinou jste vy. Postupně se probíjíte z jedné zóny do další a v každé potkáte na popředí nové graficky nové nepřátele. Autoři to zpravidla ještě všechno zabali do nějakého pikantního

Není to ani tak dávno, co na hracích automatech běžel hit jménem GANG WARS. Pamatuji si, že jsem tehdy za tuto hru utratil pěknou sumičku, nicméně jsem ji dohrál a dodnes ve mně ten vítězný zážitek dřímá a polévá mě pocitem blaha vždy, když si na něj vzpomenu. Myslím, že nebudu nijak přehánět napíši-li, že GANG WARS by obstály i v dnešní konkurenci herních automatů. To je ale trochu jiná písnička.

příběhu, na jehož konci na vás čeká nějaká velmi sladká odměna. Nejinak tomu není ani u hry FINAL FIGHT, posuďte sami...

Metro City bylo již dlouhá léta známo jako sídlo zločinu. O kriminalitu se kromě různých jiných živlů staral hlavně tzv. Mad Gearův gang. Jelikož zločinnost ve městě neustále stoupala, bylo už na čase, aby se objevil někdo, kdo by s těmi prokletými zločinci pořádně zatočil. Za starostu města byl zvolen Mike Hagggar, bývalý wrestlingový a pouliční bojovník. Přisahal, že zničí celý gang, což ale neměl dělat, protože jakmile se o jeho plánu dozvěděl vůdce bandy, unesl Hagggarovu dceru Jessicu. Zbytek si již jistě můžete domyslet.

Jessicu však může jít kromě jejího tatínka osvobodit i její milenec, čímž nám zároveň

dostane v lečjaké šlamastiky. Její nevýhoda spočívá v tom, že stejně jako všechny ostatní speciální úder ubírá energii.

Jessicin milenec Cody je z trochu jiného těsta. Oproti Hagggarovým stotřicetidvěma kilogramům váží pouhých osmdesátčtyři. Je i o 16 centimetrů kratší. Ačkoli je však ještě relativně mladý, je výborný karatista, jelikož se svému umění začal učit již v devíti letech! Je též zdatným bojovníkem s nožem. Jeho technika je celkově mírně vyspělejší než Hagggarova. Umi výborně skákat a hlavu používá také trochu lépe než jeho výhledový tchán. Na rozdíl od něho totiž do soupeřů buší raději kolenem a hodně často používá nohy. I svou super otočku (která není o nic slabší než Hagggarova) provádí pomocí nohou.



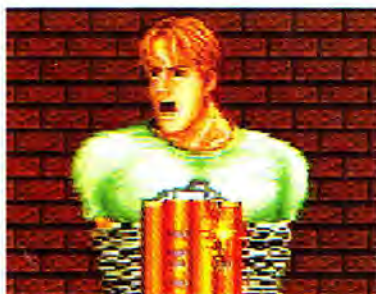
Pořádný klacek je naozaj lepší než "hole v ruce".



hrát ve dvou, i když na to, jak se zdá, byla původně navržena. Velice nepěkná věc také je, že hru nelze přerušit jinak než tlačítkem "reset". A do třetice je velice nepříjemné, když vám vaši protivníci neustále unikají mimo obrazovku a musíte před nimi následně couvat, abyste na ně vůbec viděli.

UVULA

Nahoře: S fialovým Broukem si už nikdo nezadrandí. Dole: Ti dva chlapičí hrají lizaný mariáš. Možná by si dali říci na trojku. Vynášim ...



autoři dávají možnost výběru mezi dvěma stylem různými bojovníky. Haggar, jak už jsem uvedl, je bývalý wrestler, takže jeho techniky jsou stylu „chytnout ho a prasknout s ním o zem“. Umi také dobře hlavičky, dokáže vyskočit a lahůdka je uchopení soupeře, skok, zasunutí jeho hlavy pod vlastní zadek, dopad... Kromě toho ovládá také speciální „super otočku“, která vás

Jsem klidný, mami, jen tak relaxuji po obědě...

Zdá se, že jsou Haggar i Cody docela zdatní chlapi, nemám pravdu? Leč, neradujte se. Hra je až po okraj nacpaná taky mnoha vytvrdilými záporňáky. Někteří vám nebudou žádnými soupeři, avšak potkáte i bojovníky z pěkně drsného kraje. Z nejlepších z nich se potkáte na konci každého kola. Jsou to šéfové jednotlivých městských okrsků, které vy postupně „vyklízíte“. Tyto distrikty jsou čtyři a můžete si být jisti, že vám jejich obyvatelé váš úklid nijak neulehčí.

Hudba a především grafika FINAL FIGHTU je na dost vysoké úrovni. Bojujete ve všech možných prostředích: V odporných zatuchlých čtvrtích, v jedoucích vagónech metra,

score 71%

Název hry:	FINAL FIGHT
Výrobce:	Capcom
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	25%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	60%

BreakThru

Podaril se autorovi TETRISu další průlom? (to je taková slovní hříčka, poněvadž „průlom“ = „breakthrough“, jasan?)

Nejdřív řečnická otázka. Znáte TETRIS? Jestli ne, tak si buď děláte legraci, nebo jste se právě vrátil z desetiletého studijního pobytu v Zimbabwe nebo jste zarytý tenista a tenhle časopis jste si koupil omylem, protože vás zmátl jeho název. Každopádně, TETRIS je logicko-strategicko-takticko-akční hra, která je opravdu revoluční, hrozně jednoduchá a neuvěřitelně zábavná. Jestli ho opravdu neznáte, tak si ho rychle někde sežňte (má ho každý - je to jedna z mála her, které jsou všeobecně tolerovány i na pracovištích těch nejserióznějších firem) a zahrajte si ho - několik dní se od počítače nezvednete.

Ale zpět k tématu. TETRIS vymyslel někdy před osmi lety Rus jménem Alexej Pažitnov. Vzhledem k tomu, že program neměl prakticky žádné nároky na paměť nebo hardware, byl postupně převeden na všechny možné a nemožné počítače, videohry, konzoly i přenosné mašinky (ke Gameboyi ho dostanete jako součást základního vybavení) a vznikla spousta jeho variant a kopií.

No a letos se zjistilo, že Pažitnov vymyslel novou hru. A co na ni říkají přední odborníci (třeba já)? Když se podíváte na obrázky z BREAKTHRU, vypadají podezřele podobně jako TETRIS. Zdání ovšem klame, protože princip hry je úplně jiný, i když je taky založena na manipulaci s barevnými čtverci, vyžadující rychlé logické myšlení a hbitost (to se koneckonců dalo očekávat - dost by mě překvapilo, kdyby univerzitní profesor Pažitnov vymyslel něco ve stylu MORTAL KOMBATU).



Berlínské zátíší s vojákem a dvěma pavouky (vlevo). Stará dobrá Anglie. Vpravo dole kouzelná kostka (vpravo).



Podobně jako TETRIS se i BREAKTHRU odehrává v obdélníkové vaně. Na rozdíl od TETRISu je ovšem na začátku hry vana až po okraj naplněná barevnými kostkami a úkolem hráče je vyprázdnit ji. To se provádí následujícím způsobem: Najdete libovolně tvarovanou skupinu stejně obarvených kostek (stačí pouhé dvě stejné kostky), které se navzájem dotýkají (nikoliv šikmo) a kliknete na ni (nejlépe se to provádí myší, ale můžete použít i klávesnici nebo joystick). Následkem toho celá skupina zmizí a všechny kostky které byly nad ní spadnou dolů. Nad vanou se pomalu objevují nové kostky (a jiné předměty), které padají dolů (přesný okamžik pádu a místo dopadu můžete částečně ovlivnit). Máte časový limit, během kterého musíte celou vanu úplně vyprázdnit (mohou v ní zůstat jen kameny a pavouci - viz dále). Když to nestihnete, přijde o jeden život. Když ano, postupujete do dalších kol, která jsou obtížnější. Nové kostky v nich přibývají rychleji a ve zdi se objevují i jiné speciální objekty, a to následující:

Bomby vybuchují, jestliže se dostanou dvě vedle sebe (nad sebe), nebo když spadnou až do spodního řádku vany. Při vybuchu zničí všechno na osmi okolních políčkách kolem sebe (kromě kamenů),

Rakety se po aktivování rozletí směrem, kterým je natočená jejich špička a zničí všechno, co jim stojí v cestě (kromě kamenů).

Plechovky musíte zlikvidovat bombou nebo raketou.

Pavouci jsou stejně nepříjemní jako plechovky, ale navíc nepadají dolů (protože visí na niti) a objekty které na ně spadnou se náhodně odrážejí doprava nebo doleva.

Kameny nemůžete zničit vůbec nijak!

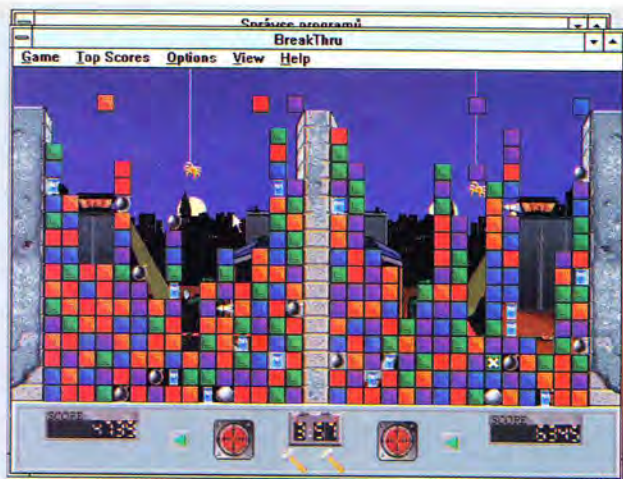
Kouzelné kostky jsou velice vzácné (objevují se po každých 10 000 získaných bodech) a dovolí vám zničit najednou VŠECHNY kostky určité barvy.

A to je „v kostce“ všechno. Je to velice zábavné a dost mě překvapuje, že to nikoho nenapadlo dřív (na žádnou podobnou hru si nevzpomínám). Ještě zábavnější je hrát ve dvou - spolu, proti sobě, ve společné zdi nebo každý ve vlastní. Trochu mi vadilo jenom to, že v konečné fázi hry, kdy vám zbývá jen několik posledních kostek, je pouze otázka náhody, jak brzy vám svrchu spadnou právě ty kostky, které potřebujete k výhře.

Pažitnov je pravděpodobně génius a vymyslel hru, která má hlavu a patu (a v té hlavě mozek). Naprogramoval ji ovšem někdo jiný a zkazil co se dalo (naštěstí se toho na podobné hře moc zkazit nedá). Když se toho na obrazovce hýbe moc najednou, objekty občas blikají / zpomalují se / zrychlují se. Producentovi se zřejmě nelíbila abstraktnost BREAKTHRU a přidal děj!!! Takže jakoby ničíte zdi v různých částech světa (Berlínská zeď, velká čínská zeď, zeď anglického hradu), následkem čehož propukne celosvětový mír. Ve skutečnosti to znamená, že jsou v pozadí hrací plochy obrázky

hraničních přechodů, hradů, měst atd. Celkem je jich asi 10 a když vezmeme v úvahu, že jsou v rozlišení 640 x 480 bodů ve 256 barvách, jsou opravdu hnusné. Zvukové efekty jsou poměrně ucházející, ale hudba je strašlivá (myslím, že BREAKTHRU je první počítačová hra doprovázená čistokrevnou dechovkou), je hrozně kratičká a opakuje se pořád dokola. A nejlepší vtip na závěr: BREAKTHRU, jehož programování muselo být podstatně jednodušší než PACMAN nebo SPACE INVADERS, funguje pouze pod Windows!!! Jako jediný pochopitelný důvod tohoto úchylného kroku mi připadá to, že producent dostal tučné zaplacení od Microsoftu. Je to velká škoda, protože s dobrou grafikou, zvukem a svižnou animací se BREAKTHRU mohl stát geniální hrou a nikoliv pouze hrou s geniálním námětem.

FFUK



Největší zábava je ve dvou (nahore). Když teď kliknu, zničím najednou 23 fialových kostek (vpravo)!



Hudba jde naštěstí vypnout.

score 80%

Název hry: **BREAKTHRU**

Výrobce: Spect. HoloByte

Žánr: Politická alegorie???

Styl: Logická

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **95%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **75%**

Zvuk: **60%**

Žhavy pod vánoční stromek

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo®

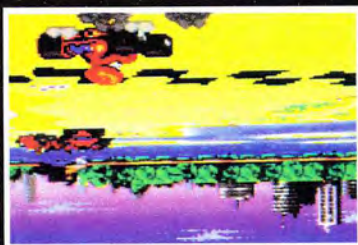
GAME BOY™



ALADDIN
NES, Game Boy



DONKEY KONG COUNTRY
TOP HIT 32 Megs
Super NES



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN - Super NES



LION KING
Super NES



**STAR WARS III
RETURN OF THE JEDI**
Super NES



**INDIANA JONES'
GREATEST ADVENTURES**
Super NES



SUPER STREET FIGHTER II
Super NES



**TINY TOON ADVENTURES
WACKY SPORTS**
Super NES, Game Boy

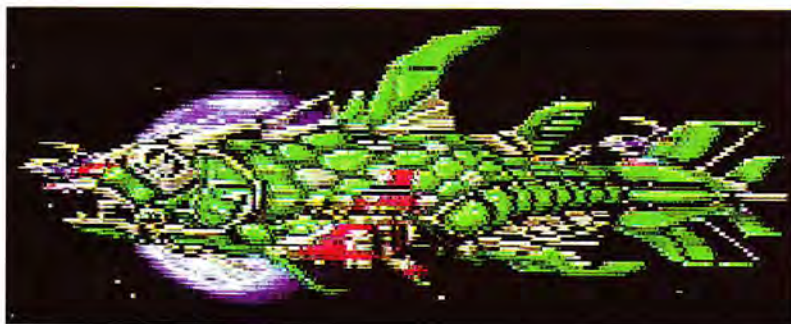
Výhradní distributor MPM spol. s r. o., V Hodkovičkách 2, 147 00 Praha 4
Tel. 02/402 25 53, 402 26 73 fax: 02/402 25 54

Najdete v síti obchodu MPM

Praha 1, Myslíkova 19 • Praha 4, Budějovická 1126 • Brno, Kounicova 87 • Brno, Panská 12 • Česká Lipa, Moskevská 16 • České Budějovice, Mariánské nám. 11 • Havířov, Jaseňská 1a • Hradec Králové, Dr. Beneše 1414 • Cheb, Nám. Jiřího z Poděbrad 32 • Most, Obch. str. DELTA, Moskevská 1/14 • Olomouc, Supermarket SENIMO, Pasterova 10 • Pardubice, bratřanců Veverkových 681 • Teplice, Čapkova 19 a v dalších prodejnách a obchodních domech

Darius Twins

Kde se vzaly, tu se vzaly, najednou tu byly klasické vesmírné střilečky. Od té doby se stále sypou a sypou a sypou...



A báb, právě mi spadla na hlavu další. Pro SNES, ale formát nerozhoduje. A manuál je dokonce český! Zběžně ho prohlížím a zacvakávám placku s hrou do Ninteda. Proběhne krátké intro v jehož průběhu šmatám pod postelí pro joystick, zuřivě odhozený při včerejším zoufalství nad Knihou džunglí. Když zvedám zrak k monitoru, krátké intro zrovna pohasíná a objevuje se stručné menu. Hned skáču do options a volím více životů, pak zpátky do menu a spouštím hru pro dva hráče. Sám v sobě volím multi task a pokládám na stůl oba joysticky vedle sebe. GET READY! Tadá a jedem.

Levou rukou řídím červenou loď a pravou rukou loď modrou, levým okem sleduji modrou loď a pravým okem loď červenou - to proto, abych to neměl tak jednotvárně. Brzy přicházím na to, že jak střelbu tak bombardování stačí jen držet, otáčím tedy joysticky do svíslé polohy, dlani jedné ruky držím stisknuté střely A a B na každém joysticku a palci ovládám směr lodí. Mám radost

z toho jak mi to jde a vůbec mi nedochází, že nejsem normální. Jak vlastně mohu nalézt potěšení ve hře, kterou už jsem mnohokrát dohrál? Je to úplně stejná hra, ale pokaždé se jmenuje jinak. Minule to bylo R-type, předtím Parodius, předtím X-out, Turbo Zone, Silkworm...

Kam až moje paměť sahá, vesmírné střilečky vždy tvořily nedílnou součást seznamů na každé herní platformě. Vzpomínám si dokonce na úplně první, třibarevnou akční hru, kde stíhačka letěla doprava a střelila malé černé čárky, nic víc a nic méně. Bylo to na 8mi bitovém Sinclairu v roce 1983 a tuším, že se tato mini záležitost jmenovala Harrier Assault. Zanedlouho po tom se objevila hra Penetrator, ve které už raketka pouštěla i bomby, zpomalovala a zrychlovala. Časem přicházely další a další, nabalovaly na sebe lepší grafiku, přišly první reálné zvuky, systém vylepšování a přepínání zbraní, atd. Ovšem podstata zůstala stejná - raketka se řítí chodbou, střelí po nepřátelských letkách a vyhýbá se terénním překážkám. DARIUS TWINS je ukázkovým příkladem tohoto vývoje a jsou zde k vidění i další vymoženosti.

Obrazovka se již nepohybuje jen doprava, ale občas jede i dolů, nahoru, šikmo a zpátky. Typů střel je velká spousta a "chytáte" je klasickým způsobem ve formě bonusů. Ve hře pro dva hráče se buď můžete dohodnout, kdo se obrní tou kterou zbraní a nebo můžete chytat bonusy hlava nehlava a vysmívat se spoluhráči, že on tuhle zbraň ještě nemá a vy už ano.

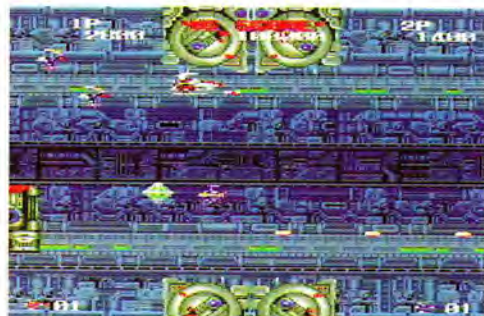
Jak si tak letím svoje dvojité sólo s každým joystickem v jedné ruce, hravě jsem se probil na konec první zóny a zníám se na židli při boji se závěrečným strážcem sem tam, sem tam, podle toho, kam se zrovna určí odvalit. Strážce vypadá jako napůl plesnivá ryba, která je mírně rozzlobená. Brzy je po něm a na obrazovce se objevuje atypické menu, ve kterém si mohu zvolit, zdali poletím tunelem B nebo tunelem C. Časem zjišťuji, že každý z tunelů je trochu jiný, ale Běčko je jednodušší. Na jeho konci mě čekají hned dvě plesnivé ryby. Každou zabiji jednou rukou a životy mizí jak na běžícím pásu. Zjišťuji další zajímavost a to že občas na mě neútočí žádní nepřátelé, hra mě nechá chvíli v klidu letět a pak přijde silný protiúder - zajímavý psychologický moment. Brzy dokončuji level 3, pak přichází úroveň čtvrtá a pátá... a je po mně. Continue žádně! Aj, aj, aj, pojede se od začátku. Pokaždé o kousek dál, až snad jednou doletím na konec. A uvidím gratulačky. Potom bude kratší pauza a ani se nenaděju a bude tu další podobná hra s jiným jménem. Tim ovšem nechci tvrdit, že tyto vždy

stejně létatka/střilečky nejsou zábavné. Ano, jsou a DARIUS TWINS jakbysmet. Člověk má čas od času nutkání si zastřítet a v tomto případě se hromadného ničení může zúčastnit i váš kamarád, tedy pokud máte druhý joystick.

Nutno podotknout, že ač grafika a hratelnost jsou na úrovni, našlo by se určité pár vylepšitelných věcí. První mě napadá hudba, ta zní jako zdrojované vřštění a bude vás pravděpodobně rozcítovat (což je možná pro někoho klad a ne zápor, záleží na člověku). Ve volbě dvou hráčů je chyba v tom, že raketky od sebe nejsou k rozpoznání, což způsobuje zbytečný zmatek. V průběhu hry je nepřijemné, že velmi často něco velkou rychlostí vyleti ze zadní části obrazovky, tedy z místa, odkud nic nečekáte, což je většinou váš konec. Tyto brzské konce jsou naopak kompenzovány tím, že po smrti neztrácíte zbraně, což je prima odlehčení, kterého se u jiných her jen tak nedočkáte. Celkově hodnoceno: DARIUS TWINS je normální vesmírná střilečka, kterých už jsme všichni viděli velká kvanta, ale to neznamená, že se vás nepobaví. Můžete ji zkusit.

ANDREW

Kde berou autoři her inspiraci? No přeci v akváriu, vylejou ho na koberec, pak seberou rybičky, daj je na skenr a silně připlác



score	70%
Název hry:	DARIUS TWINS
Výrobce:	Nintendo
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Střilečka
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	60%

RECENZE

The Lion King

Lvi Král? Jo, to znám. To je perfektní film od Walta Disneye. Nedávno jsem na něm byl, opravdu klasa. Cože? Jaká hra na Nintendo? Lvi král už vyšel i na Nintendo? A jak vypadá? Říkáš, že stojí za to? Kde ho mají? Letim tam, tak čus...

Hned od začátku hry zní opravdu vynikající hudba, kterou by stálo za to vydat na kompaktním disku i v této "počítačové" podobě. Záměrně píši slovo počítačové v uvozovkách, protože až ji uslyšíte, jistě mi dáte za pravdu, že za takovou reprodukci by se nemusela stydět ani leccjaká živá kapela. Lvi král obsahuje opravdu velké množství všelijakých hudebních motivů od dobře známých až po naprosto neznámé, které naprosto skvěle dotvářejí atmosféru hry. V menu dokonce objevíte i položku s výmluvným názvem "Sound Test", která vám umožní kteroukoli melodii přehrát. V obavě, že se nám nepodaří hru projít celou, nás autoři pravděpodobně nechtěli ochudit o vynikající hudební zážitky.

Ti z vás, kteří se již setkali se hrou Kniha Džunglí (recenze na Nintendo vyšla ve Score č. 11), snadno pochopí, jak se Lvi král hraje. Začnete jako malý hravý lviček, který postupně prochází nejednou životní zkouškou. Nic ještě nezná a umí jenom skákat, řvát a dělat kotouly. To vám však proti havěti, kterou v prvních úrovních potkáte, bohatě vystačí. Později, až dospějete, naučíte se jako každý jiný správný lev i drápat a sápat. Čeká vás přeci vláda nad veškerým zvěrstvem, kterého se světlo dotýká a jestliže ji chcete dosáhnout, musíte se opravdu činit.

Lvi král je od začátku do konce doslova nappán znamenitými nápady. Budete se uhýbat rozběsněným stádům, řvaním nastavovat opice tak, aby vás odhodily tam, kam potřebujete. Budete se houpat na ocasech slonů, šplhat po hroších, skákat po špalkách padajících z vodopádu či jezdit na pštrosích.

V dospělosti budete přeskakovat sopky, uvolňovat kusy skal, plavat ve žhavé lávě a bojovat se silnými nepřáteli. To vše ve vynikající Disneyovské grafice, kterou nemá smysl ani popisovat.

Každý detail hry je dokonale prokreslený. Jakmile se vašemu malému hrdinovi chvíli nevěnujete, už se otáčí a radostně pozoruje okolo letícího motýlka. V dospělosti se naopak rozvážně rozhlíží kolem sebe, dobře si vědom toho, že jako budoucí král zvířat si nikdy nemůže být jistý, kde na něho kdo číhá. Měli byste vidět, jak se tváří, když si to žene na pštrosovi, nebo když jezdí ve vodopádu - prostě paráda.

Před každou úrovní se objeví táta-lev, který vždy upustí nějakou tu moudrost, či radu. I zde však autoři využívají toho, že máte uši a veškerý text ve hře je namluven. Radši se už ani nebudu rozepisovat o tom, jaké úchvatné a věrné zvuky hru doprovázejí, nemohu si však odpustit, abych se nezmínil o notoricky známém anglické slovíčku "cool", které provází každý vaši výjimečně úspěšný počín.

Co napsat na závěr? Snad je, že Lvi král není zrovna hra z těch nejlehčích, avšak není ani nedohrately. Jakmile získáte pro každou úroveň jakési "know-how", brzy se vám podaří si ji osvojit tak, že ji projdete bez ztráty života.

Na druhou stranu je však pravda, že vám to zabere hodně času. Jenže k čemu by byla hra, kterou dohrajete za pár hodin...

UVULA

V džungli je život pestrý. Ráno lviček vstane, vyčistí si zuby, zakousne slona, zakousne žirafu, zakousne zebra, zakousne mrocha, zakousne odulého domorodce, vyčistí si zuby a jde na kutě. Vše barvitě ilustrováno (viz. obrázky všude okolo).

score 90%

Název hry: **THE LION KING**

Výrobce: Virgin Interactive

Žánr: Pohádka

Styl: Akční

Počítač: SNES

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 95%

Grafika: 95%

Zvuk: 95%



Autoři Turricanů vyměnili po zuby ozbrojené roboty za vyděšenou loutku. Může tohle vůbec vyjít? Nemastný neslaný TURRICAN III se ještě ani nezahojil a teď tohle...

Lollypop



Ne, neotáčejte stránku! Haló, brýle zpátky na nos a čtěte dál, protože LOLLYPOP JE dobrá hra a já vás tím začátkem málem odradil! LOLLYPOP je dokonce tak dobrá akční hra, že se skoro vyrovná božskému TURRICANovi II a když je o něčem úplně jiném. Možná už vás

Po bezproblémové instalaci hru spustíte a ukáže se vám obrázek holčičky s lizátkem. V tento moment už někteří z vás asi sáhnou po tlačítku RESET vidě, že tady krev nepoteče. Ovšem moment, apeluji na všechny temné duše a zatracené tvrdé tvrdáky, že hra stojí za to i když místo bojového robota ovládáte malíčkou panenku. Za malou chvíli si na ni zvyknete a dokonce vaše podvědomí očekávající svištění lasery se spokojí s podobně svištěcími lizátkem, které ze sebe panenka při střelbě sype jako by jí bylo opravdu zle. Úkolem panenky není jen chodit a sypat lizátka, musí také sbírat různé předměty, které slouží jako klíče k nepřístupným sekcím stávající



Bůra ti nepůjčím, ale aspoň tě zabiju (nahore). Sliz a trubky, aspoň tu díru zavážu kapesníkem (vpravo).



klasické akční běhačky, skákačky a střeláčky typu TROLLS trochu nudí, ale nikde není psáno, že jedna z nich nebude konečně to pravé.

Lollypop znamená v češtině „lizátko“, což v našich myslích jistě probudí představu cukrátek, mimin a krteků s kšandami. Vystává tak lapidární otázka: jak to, že recenzí na takovéto cukrové téma píšu já, satan obecný zvaný Andrew. Nebylo totiž zbyti. Tyto řádky píšu opravdu já (tedy pokud jsem to ještě já, nedávno mi z pat vyrostly podivné trubky...) a to proto, že se mi Lizátkem jeví jako výjimečně kvalitní hra, ať už je její téma jakékoli. A také proto, aby se recenze na tuhle bezvadnou ukádku vyplněnou hopsačkami do SCORE vůbec dostala, protože nikdo neměl zájem ji sem zařadit, natož pak napsat. Rozdíl mezi Lizátkem a ostatním akčním brakem, který je na PCčkách často až k pláči je v tom, že Lizátko je nejen skvěle naprogramované, ale i po stránce grafické a hudební má navrch. Už na první pohled vypadá mnohem lépe než prozatím PCčkářské „top“ arkády jako ZOOL II nebo JAZZ JACK-RABBIT. Všechno je navíc korunováno skvělou hratelností, takže co dodat? V podstatě už nic, takže přejdeme k detailům.

úrovně. V každé úrovni je třeba posbírat čtyři části malíčkého obrázku a teprve poté se objeví závěrečná potvora. Jak nám již hráčská tradice našeptává, sbírat je možno i další „klasické“ věci jako lepší střely, extra energii a životy, vysoké skoky, apod. Toto všechno zní jako normálka, ale z prachu a bity průměru vytahuje LOLLYPOP onen malý zázrak, na jehož podstatu se jen těžko přichází a ještě hůře se ho dosahuje. Je to radost ze hry.



Takový čokolády, kdyby nebylo těch šílených cukrářů, prokousala bych se až do středu Země.



Nekoukat, takle místnost je tajná. Našla jsem ji pod studnou...

Úrovně jsou přehledné a akorát tak velké, abyste vždy věděli, kde se nacházíte - žádný zmatek typu TROLLS se nekoná. Hladina obtížnosti je přesně ta správná, abyste už už dodělávali a tu našli nový život a trochu si oddechli jen proto, abyste po chvíli zase už už dodělávali... a tak až na konec úrovně, kde na vás čeká závěrečný strážce. Skutečnost, že po jeho smrti se dozvíte tajný kód vás nutí skřípat zuby a přát si, aby už konečně bylo po něm. Když se to podaří, tak adijé jedeme dál, když ne, zkouší se všechno znova. Každá úroveň skrývá tolik tajných místností a na první pohled neznatelných věcí, že opakované procházení není vůbec monotónní. Naopak, můžete najít tajnou místnost až z šesti extra životy a tím si zároveň ulehčíte i cestu po úrovni další (v kódech je zapsána informace o počtu životů). Tajné místnosti bývají nečekaně odlišné od stávající úrovně, mnohdy graficky zcela jiné, aby v hráči vyvolaly pocit, že objevil opravdu něco extra.

Grafika je ve své titěnosti velmi detailní. Spolu s hudbou pomáhá každé úrovni držet určité téma: budete procházet ledovou zemí, jeskyněmi, cukrářským světem, továrnou na hračky a spoustou dalších míst. Ve většině úrovní povědou ze základních „krajinek“ dvířka do postranních lokací ukazujících vnitřky různých budov jako je iglú, kostel, studna, perníková chaloupka nebo třeba díra pod pařezem. Na to, že hra zabírá pouhé 3MB na disku je pozoruhodné, že každá z těchto podúrovní má svou originální grafiku a své vlastní příšerky (těch je v této hře obrovská spousta). Hudba i zvuky jsou profesionálně provedeny na způsob neopakovatelného Hubbardova soundtracku k TURRICANovi II. Všechno dohromady je to kvalitní zábava i podívaná. Ble, ble. Je to bezva. Ble, ble. BLE. BEZVA! Ble, bl.e. už mě nic nenapadá.

ANDREW

score 87%

Název hry:	LOLLYPOP
Výrobce:	Rainbow Arts
Žánr:	Pohádka
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	85%
Grafika:	90%
Zvuk:	85%

Master of Magic

Ohle dobou jsou již jistě všichni z vás nejen CIVILIZOVANÍ a KOLONIZOVANÍ, ale značná část z vás může být i UNAVERNA strategickými hrami simulujícími běh skutečného světa, běh skutečného kontinentu, horším případně běh klokana nebo hrocha.

MASTER OF MAGIC je hra, která potěší nejen všechny milovníky výše naznačených her (méně chápatým a těm, kteří se ze sebe snaží dělat hlupáky, protože si myslí, že tím něco získají zdůrazňují, že sem měl na mysli hry CIVILIZATION a COLONIZATION, známé strategické velikány pera Sida Meiera vytvořené pod křídly firmy Microprose), stejně jako milovníky fantasy příběhů, milovníky pořádných kouzel a zatraceně silné magie. Následující řádky budou rozděleny do třech částí, abyste se při jejich čtení nenudili a nelesali na mysli. Heslem dne jsou rčení. Nejprve se tedy pustíme do kydání hnoje, posoudíme na mlácení prázdné slámy a skončíme mazáním medu kolem pusy. Tahle recenze bude prostě sladká. Neoriginální, smíchaný a kopírovaný. To jsou jen některé z přívlastků, které se na MASTER OF MAGIC hodí zcela přesně. Kydání hnoje může začít. Aby bylo jasno, ne, že bych si o této hře myslel něco špatného, nebo že by snad byla špatná, ale máme kydat hnoji, tak se do toho dejme. Kdo zná jednu z výše zmíněných Meierových her (a teď nepomůže ani to, že sebe budete dělat hlupáky, opakovat je už nebudu), hru STRONGHOLD, FANTASY

EMPIRES a WARLORDS, nejlépe dohromady) může si ušetřit práci se čtením manuálu a chápaním pravidel, protože MASTER OF MAGIC je téměř dokonalým mixem všech předchůzců. Kydači hnoje ohnou nos a mají jasno - ubohá splácánina. Zkušení hráči však zbystří oči, uši a nasliní myš - a co kdyby se někdo sebral a z těch her vytáhl jen to nejlepší. Nestalo by to za tu trochu neoriginality a kopírování? Odpověď je nasnadě (kdo nám první napíše, kde je snada, vyhraje obrovské lizátko) - stálo.

Podstatou hry MASTER OF MAGIC je strategie, strategie magie, aby se to trochu rýmovalo. Ve stylu CIVIL... už jsem, řekl, že to nebudu opakovat. Takže ve stylu „těch strategických her Sida Meiera“ se větší část hry odehrává na mapě, kterou sledujeme shora, posouváme jednotky a objevujeme nové země, jak jistě každý, kdo hrál ty hry, o nichž už byla několikrát řeč, stejně ví, a tak bude tohle všechno jen mlácením prázdné slámy, ale budiž (dáváte pozor, už jsme u druhého rčení). Na mapě, jejíž charakter lze předurčit v úvodním menu, a které se s každou hrou mění, jsou pochopitelně města, vesnice, hory a dolů, řeky a potoky, lesy a louky, ale i zdroje minerálů a potravy, stejně jako doupatá příšer a čarodějnické věže a zdroje magické energie. MASTER OF MAGIC se navíc neodehrává jen na jedné mapě, ale hned na dvou, přičemž druhá, nadpřirozená, je přístupná jen čarodějnickými věžemi či kouzly. Jen dobytím obou se stanete pravým pánem Magie. Ano, jistě že je možné zakládat nově osady, stavět mezi nimi cesty, objevovat nová území a rozpinat svoji říši. Samozřejmě tady jde dohlížet nad stavbami ve všech městech, stavět rozličné budovy, které mohou produkovat různé věci (lepší zbraně, zvyšovat úrodu, zvyšovat příjem financí, zvyšovat příjem magické energie) a

různé jednotky a samozřejmě se hra neodehrává v reálném čase, ale je založená na jednotlivých tazích. Tohle všechno jsou klasické atributy strategické hry, a tak nechybí ani tady, bez ohledu na neoriginalitu. Mýlil by se ale ten, kdo by si myslel, že tady strategie končí. Opak je pravdou. Zatím jsme totiž mluvili jen o analogii s Meierovými strategiemi. Pojdme ale dál.

To, co je na hře MASTER OF MAGIC tak přitažlivé, je právě magie a rozličná kouzla. Těmi je hra doslova přeplněna, k moji velké radosti. Aniž bych vám chtěl mazat med kolem pusy (dáváte pozor?), musím říci, že už samotný začátek hry nenechá nikoho na pochybách o báječné fantasy zábavě - možnost výběru hrdiny, stejně jako výběru magické „příslušnosti“ k jedné z pěti sfér (Život, Smrt, Chaos, Magie, Příroda), speciálního zaměření (Zaklínač, Vojevůdce, Vyznavač atd.) a volba rasy z již klasických i ne-standardních (Lidé, Elfové, Hobiti, Orkové, ale i Temní Elfové, Trpslíci a skřeti) již svědčí o leccems. Magická příslušnost, zaměření a rasa opravdu rozhoduje, a hra tak nabízí nekonečné množství možností hry - budete kouzelník vyznání života a člověk? Dobře, budete mít k dispozici uzdravovací a ochranná kouzla a budete moci přivolávat božské bytosti (jednorozci, víly atd.). Jste kouzelník Chaosu? Pekelné nestvůry a ohnivá kouzla ničení budou vašim arzenálem. Přírodní kouzla jsou orientována na zemi a vzduchu, dokážete ovládnout vítr (trochu ve stylu „poručíme větru dešti“) a kouzla Smrti... hádejte! Průběh hry závisí pochopitelně také na zvolené rase. Postupem času se vám však podaří dobýt i osady a města jiných ras, a budete moci vytvářet vlastní armády složené z nejrozličnějších ras a příslušných monster přivolovaných vašimi kouzly. A jakou rasu jste tedy zvolil? Temný Elf? Výborně, máte k dispozici noční můry a temné jezdce? Jste Nomád? Jezdci na dračích želvách budou ve vašich službách. Anebo snad Elf? Okřídlení Pagassové jsou vašimi spojenci...

Při vaší expanzi narazíte pochopitelně i na rozličné nepřátele z řad kouzelníků i básníků monster či strážců pokladů. Vypořádáte se s nimi nasazením svých jednotek, z nichž každá je pochopitelně jinak silná a jinak účinná. Boje probíhají automaticky, ale můžete je i sami ovládat ve 3D prostředí. Navíc v průběhu hry obsazujete tzv. Zdoje magie, ze kterých prýští MANA do vaší kouzelné hůlky - tu pak můžete použít k vynalézání nových kouzel stejně jako k zaklínání a ocarovávání nepřátel. Je jisté, že bez dostatku takovýchto zdrojů budete slabí a každý dnes ví, jak končí slabí kouzelníci. Jako každá správná fantasy strategie nabízí i MASTER OF MAGIC zaměstnávání a cvičení hrdinů různých povolání a s některými kouzly je dokonce možné hrdiny přivolat, stejně jako je možné dokonce vytvářet vlastní kouzelné artefakty a magické zbraně.

O hře MASTER OF MAGIC bychom mohli mluvit hodiny a hodiny, a bylo by to zbytečné - všechno bychom stejně neřekli. Proto řekneme jedno - jestli je fantasy našim rájem a milujete strategie, nemusíme už nic dodávat. A jestli ne, nepomohla by vám ani svěcená ani destilovaná voda, natož pak recenze ve SCORE. Pro nás je ale MASTER OF MAGIC další ze série báječných her, které stojí za to. Rozhodnutí je na vás.



Vlevo: Tak tohle je mapa, na které se odehrává větší část hry. Jestli vám to něco připomíná, jste na správné adrese. V rohu: Moje město je zatím malinké. Vypadá jako ve hře CIVILIZATION, nebýt kouzelnické věže a pentagramu. Dole: 3D boje lze sice vypnout, ale patří k spštění, zvláště pak s takovými hrdiny!



score 82%

Název hry:	MASTER OF MAGIC
Výrobce:	MICROPROSE
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

Sewer Shark

Taky to cítíte - ten svěží odér ranních kanálů? Tu sladkou vůni tlejících zbytků potravin, splašky z domácnosti a další biologický odpad? Taky milujete krysy a jiné hlodavce? Ne? Uf, tak to jste pořád ještě normální.

SEWER SHARK, na rozdíl od vás, však normální není. Pokud v něm chcete uspět a dosáhnout alespoň nějakých výsledků, měli byste na podzemní svět zatuchlých kanálů změnit názor a stát se přinejmenším obdivovatelem (když už ne milovníkem) potměných a zapáchajících kobek. V téhle hře je totiž prolézání, či spíše prolétání, takovýchto míst v popisu práce. A práce ne tak ledajaké!

Náplní práce deratizátora je, jak mnozí jistě ví, likvidace hlodavců z podzemních prostor města za pomoci kladení otravných nástrah a pastí. SEWER SHARK je simulátorem činnosti deratizátora v pokročilé fázi jeho práce - s metodami trochu radikálnějšími a o trochu účinnějšími. Otrávené jídlo a pastí nahradí kulomet a rakety a namísto ochranného oděvu je tady Žralok kanálů - speciálně upravený dopravní prostředek sloužící výhradně k likvidaci obyvatel zamořených kanálů.

SEWER SHARK je jednou z mnoha her, které plně využívají kapacit MEGA-CD a jeho schopnosti reprodukovat digitalizované filmové sekven-
ce - ačkoli je SEWER SHARK

čistě akční hrou a neklade si ambice stát se interaktivním filmem, zpestření v podobě mluveného slova a řevu, stejně jako filmových scén není rozhodně ani v nejmenším na škodu. Navíc - díky kapacitě CD-ROMu využívá SEWER SHARK vizuálně velmi přitažlivého zpracování a vytváří velmi sugestivní pocit z atmosféry a prostředí hry.

Náplň hry je prostá - jako pilot Žraloka kanálů se vydáváte do nekonečných chodeb podzemní kanalizace a likvidujete zmutovaná monstra, zatímco se musíte správně orientovat ve složitém a komplexním systému ochranných uzávěrů a slepých uliček. K orientaci vám pomůže jednak průzkumná sonda, která se pohybuje daleko před vámi, lokalizuje potenciální cíle a otevírá dělicí přepážky, jednak kopilot Ghost, který nejen splňuje všechny výše uvedené požadavky (zbožňuje rani zápach kanálů, libuje si ve stokách a nenávidí hlodavce) a jeví známky šilenství, ale také pomáhá určovat směr cesty.

Až na digitalizované filmové scény se celá hra nese v akčním duchu - prolétávání stok, likvidování potvor a hledání správné cesty. Díky kapacitě CD-ROMu je hra zpracována „z vašeho pohledu“, což sice neznamená, že budete muset vlastnostučně otevírat kanály a střílet potkany, ale že na své obrazovce uvidíte propracované chodby a tunely ubíhající do dálky za vašim likvidátorským vznášedlem.

Na rozdíl od jiných projektů tohoto typu (nemůžeme se zmínit o analogii s hrou MICROCOSM, která využívá stejného zpracování) je SEWER SHARK hrou velice

dynamickou a nebyvale hrátelnou. K dobré atmosféře přispívají nejen úchylná hlášení šileného kopilota, zprávy od vašeho přežraného nadřízeného, digitalizované sekven-
ce průletu stokami a vynikající zvuky, ale také velmi chytré zařazení elementu bludiště a nutnosti pamatovat si cestu - stane se vám tak, že zatímco poletíte a budete likvidovat mutantní krysy, budete sledovat směrové ukazatele a zároveň si pamatovat trasu, kterou vám Ghost poradil - stačí totiž jedno špatné odbočení a váš Žralok se promění v hromadu nepotřebného šrotu s vámi proměněnými v hromadu šrotu potřebného ke zdravé výživě krys, koček a škorpiónů.

Celkově můžeme hru SEWER SHARK hodnotit jenom kladně - nejen, že dostatečně využívá potenciálu CD-ROMu k dozažení vizuálních efektů, ale také udržuje to správnou úroveň zábavy a vysoké hrátelnosti. I když příznějme, že ne každý se chce stát hrdinou z kanálů. Na druhou stranu - proč ne - změna je přece život!

ICE

Díky zvláštní kompresi animaci nevypadá grafika na první pohled dobře, ale děj vás rychle vtáhne a jen tak nepustí. A důležitá je přece zábava, ne?

score 82%

Název hry: **SEWER SHARK**

Výrobce: Imagesoft/Sega

Žánr: Sci-Fi

Styl: Akční

Počítač: Mega-CD

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **85%**

Grafika: **69%**

Zvuk: **75%**



VISION megastore

Možná si to neuvědomujete, ale v této chvíli, čtouc tento časopis, máte přístup do nejlepšího zásobeního obchodu s počítačovými hrami na světě! Pouhým vyplněním ústřížku na pravé části této strany si můžete od firmy VISION objednat jakoukoliv hru, která byla v Evropě vydána. Ta bude právě doručena přímo do vašeho domu během dvou týdnů. K vaší orientaci již dříve poslouží tento ceník našich nejprodávanějších titulů. Pokud budete chtít hru, která není v ceníku obsažena, zavolejte nám na číslo (02) 311 88 52. My vám oznamíme, kdy budeme moci tuto hru dodat a kolik bude stát.

SPECIÁLNÍ VÁNOČNÍ NABÍDKA

Následující tituly a uvedené ceny platí pouze pro prosinec 1994.

AMIGA	
AMNIO	399
ARMOUR GEDDON	399
ATOMINO	399
AWESOME	399
BARBARIAN 2	299
BEAST I	399
BENEFACTOR	399
BILLS TOMATO GAME	399
BOBS BAD DAY	399
BRIAN THE LION	549
CARTHAGE	399
CLIFFHANGER	549
COMBAT AIR PATROL	649
CYTRON	399
DRACULA	549
GLOBULE	499
HELLFIRE - ARMOUR GEDDON 2	599
HIRE GUNS	399
CHRISTMAS LEMMINGS	399
CLANDESTINE	399
LEMMINGS	549
LEMMINGS 2	599
OH NO MORE LEMMINGS	549
PERIHELION	599
THEATRE OF DEATH	549
WALKER	549
WIZ AND LIZ	549

CD32	
BRIAN THE LION	599
LEMMINGS	599
MICROCOSM	699
MACINTOSH	
LEMMINGS	499
LEMMINGS 1	499
OH NO MORE LEMMINGS	399
MACINTOSH CD-ROM	
LEMMINGS / OH NO MORE LEMMINGS	549

PC	
ARMOUR GEDDON	549
CREEPERS	399
DRACULA	399
DUNGEON MASTER	549
HEX	399
HIRE GUNS	699
LAST ACTION HERO	399
LEMMINGS	549
LEMMINGS 2	599
OBITU	399
OH NO MORE LEMMINGS	549
THEATRE OF DEATH	549

PC CD-ROM	
INNOCENT	649
MICROCOSM	699

PC TITULY

1942 PACIFIC AIR WAR	1599
ACES OF THE DEEP	1699
ACES OVER EUROPE	1899
ACES OVER PACIFIC	1899
AL-QADIM-GENIES CURSE	1399
ALIEN LEGACY	1499
ALONE IN THE DARK II	1999
ARENA: ELDER SCROLLS	1749
ARMORED FIST	1549
BATTLE BUGS	1499
BATTLE ISLE II	1799
BENEATH A STEEL SKY	1399
BREATHRU	899
CANNON FODDER	1299
CANNON FODDER 2	1199
CARRIERS AT WAR II	1599
CIVILIZATION	1549
COLONIZATION	1549
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1749
COMANCHE MISSION DISK	1999
COMANCHE MISSION DISK	2999
COOL SPOT	999
CORRIDOR 7	699
DAEMONGATE	1099
DARK HALF	1149
DARK LEGIONS	1299
DAWN PATROL	1699
DELTA V	1749
DESERT STRIKE	1349
DOOM	1999
DOOM II - HELL ON EARTH	1999
DREAM WEB	1699
ELITE II - FRONTIER	1499
F-15 FLEET DEFENDER	1599
F-15 FLEET DEF. - SCENARIO DISK	699
FIELDS OF GLORY	1549
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1299
FLIGHT SIM 5.0 (MICROSOFT)	1999
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - NEW YORK	999
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - PARIS	999
GABRIEL KNIGHT	1699
GREAT NAVAL BATTLES II	1549
HAND OF FATE	1449
HOKUM KA-50	1399

HUMANS II	999
CHAOS ENGINE	1199
CHESS MANIAC	1149
IN EXTREMIS	1499
INDY JONES & FATE OF ATLANTIS	1449
INDYCAR RACING	1099
INDYCAR RACING - 7 TRACK PACK	649
INDYCAR RACING - INDIANAPOLIS	649
INNOCENT 'TILL CAUGHT	1549
IRON CROSS	1549
ISHAR III	1199
ISLE OF THE DEAD	649
JURASSIC PARK	1349
KING'S QUEST VI	1899
KING'S TABLE	1099
LANDS OF LORE	1499
LEGEND OF KYRANDIA	1399
LINKS 386 PRO	1749
LITIL DIVIL	1499
LOST VIKINGS	1399
MASTER OF MAGIC	1649
MICRO MACHINES	1149
MORTAL KOMBAT	1349
NHL HOCKEY '93	1549
NOMAD	1099
ON THE BALL	799
OUTPOST	1649
OVERLORD	1499
PACIFIC STRIKE	1799
PACIFIC STRIKE - SPEECH PACK	699
PATRIOT	1399
PINBALL DREAMS	1399
PINBALL FANTASIES	1349
POLICE QUEST IV	1699
PRINCE OF PERSIA II	1399
PRIVATEER	1849
PRIVATEER - RIGHTEOUS FIRE	699
PRIVATEER SPEECH PACK	999
QUARANTINE	1249
QUEST FOR GLORY IV	1699
RALLY	1349
RAVENLOFT	1749
RISE OF THE ROBOTS	1699
ROBINSONS REQUIEM	899
SEA WOLF	1599
SEAL TEAM	899
SHADOW CASTER	1649
SIM CITY 2000	1499
SIM CITY 2000 - SCENARIOS VOL. I	599
SIMON THE SORCERER	1499
SPACE HULK	1549
SPACE SIMULATOR	2299
STAR CRUSADER	1249
STAR CRUSADER - 21 NEW MISSION	499
STAR CRUS. - SPEECH & 21 NEW MIS.	699
STAR TREK II	1799
STAR WARS CHESS	899
STAR WARS SCREEN SAVER	1099
STARLORD	1549
STRIKE COMMANDER	1749
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	749
STRIKE COMMANDER TACT. OPER.	749
SUBWARR 2050	1099
SUBWARR 2050 - MISSION	649
SYNDICATE	1549
SYNDICATE MISSION DISK	799
SYSTEM SHOCK	1599
T-800	1599
TERMINATOR RAMPAGE	1699
THE HORDE	1549
THE LION KING	1099
THE SETTLERS	1499
THEME PARK	1499
TIE FIGHTER	1649
TRANSPORT TYCOON	1549
UFO: ENEMY UNSEEN	1399
ULTIMA UNDERWORLD II	1399
ULTIMA VIII: PAGAN	1799
ULTIMA VIII: PAGAN - SPEECH PACK	699
UNIVERSE	1549
WARRIORS II	1549
WING COMMANDER ACADEMY	999
WING COMMANDER ARMA	1549
WING COMMANDER II	1399
X WING	1749
X WING MISSION DISK - B-WING	899
X WING MISSION DISK - IMP. PURSUIT	899
ZEPPELIN	1549

DRAGONSHERE	1599
DREAM WEB	1699
ECSTASY	1999
ELITE II - FRONTIER	1399
EYE OF THE BEHOLDER III	1449
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	1549
FALCON GOLD	1699
FIFA SOCCER	1599
GABRIEL KNIGHT	1949
GOBLINS 3	1949
GREAT NAVAL BATTLES II	1449
GUNSHIP 2000 PLUS	1099
HAND OF FATE	1749
HEIMDALL II	1699
HELL	1349
HELL CAB	1549
HUMANS 1 & 2	1449
CHESSMASTER 3000	1249
INDY JONES-FATE OF ATLANTIS	1649
INFERNO - S ČESKÝM MANUALEM	1999
ISLE OF THE DEAD	1449
JOURNEY MAN	1449
JURASSIC PARK	1449
JUTLAND	2349
KING'S TABLE	1149
KYRANDIA 3	1349
LABYRINTH	1949
LANDS OF LORE	1749
LAWNMOWER MAN	1949
LEGEND OF KYRANDIA	1749
LEMMINGS II	1449
LEMMINGS/ OH NO MORE LEMMING	1449
LITIL DIVIL	1399
LORD OF THE RINGS	1599
LUNICUS	2249
MAD DOG MCCREE 1	649
MAD DOG MCCREE 2	1399
NOMAD	1099
MASTER OF MAGIC	1549
MEGA RACE	1449
MICROPROSE SPORTS	1099
MYST	2449
NHL HOCKEY '95	1749
NOMAD	1099
NOVA STORM	1999
OUTPOST	1999
PGA TOUR GOLF	1599
POLICE QUEST IV	1899
PSYCHOTRON	1349
QUARANTINE	1349
RAVENLOFT	1649
REBEL ASSAULT	1799
RETURN TO ZORK	1799
REUNION	2099
RISE OF THE ROBOTS	1599
SECRET WEAPONS OF THE LUFT	1799
SIMON THE SORCERER	1799
SPACE HULK	1799
STAR CRUSADER	1399
STARLORD	1599
STRIKE COMMANDER / PRIVATEER	1749
SUBWARR 2050	1599
SYNDICATE PLUS	1999
T.F.X.	1799
TERMINATOR RAMPAGE	1549
THE HORDE	1799
THEME PARK	1799
TUNELAND	1699
U.S. NAVY FIGHTERS	1699
UFO	1599
ULTIMA VIII: PAGAN	2699
UNDER A KILLING MOON	2249
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	1849
X WING VONDER	1699
WING COMMANDER I/2	1399
WING COMMANDER ARMA	1749
WOLFPAK	1799
WORLD OF FLIGHT SIMULATORS	1299
ZEPPELIN	1549

LEVNÉ CD-ROM TITULY

7TH GUEST (OEM)	849
CAR & DRIVER/STORMOVIK	799
CD 3	699
COVERGIRL STRIP POKER	899
DOGGFIGHT	799
DUNE 2/LURE OF THE TEMPTRESS	799
F-117A	599
F-15 STRIKE EAGLE III	599
F-19 STEALTH FIGHTER	549
GRAND PRUX	599
GUNSHIP 2000	599
ISHAR 1	699
ISHAR 2	699
LASER SQUAD	499
PIRATES GOLD	599
TORNADO & DESERT STORM	699

AMIGA TITULY

ALIEN BREED 2	1099
ALLADIN	1099
APOLYPS	999
ARCADE POOL	999
BATTLE ISLE 93	1049
BENEATH A STEEL SKY	1299
BLOODNET	949
CANNON FODDER 2	1099
CAN. F.O.D. CHAOS ENG./SETTLERS/T2	1399
DESERT STRIKE	549
DOGGFIGHT	599
DUNE 2	1149

ELFMANIA	999
ELITE II - FRONTIER	999
EVASIVE ACTION	1149
EYE OF THE BEHOLDER I	749
F-117 A STEALTH FIGHTER	1299
FLASHBACK	1249
FURY OF THE FURRIES	1199
GOAL	749
GOBLIN 2	1349
GOBLINS 3	1549
GRAND PRUX	599
GUNSHIP 2000	599
HEIMDALL 2	1199
CHAOS KID	999
IMPOSSIBLE MISSION	1249
INNOCENT UNTIL CAUGHT	1399
ISHAR 1	599
ISHAR 2	599
JET STRIKE	1149
JUNGLE STRIKE	899
K240	1199
KINGS TABLE	1099
LEGEND OF KYRANDIA	1299
LOST VIKINGS	1199
MORTAL KOMBAT	1099
ON THE BALL	799
OVERLORD	1149
PGA EURO TOUR GOLF	899
POPULOUS II PLUS	599
REACH FOR THE SKIES	599
REUNION	1349
ROBINSONS REQUIEM	899
SABRE TEAM	1199
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	799
SIMON THE SORCERER	1399
SPACE HULK	1249
STARLORD	1149
MAGIC TITE	1249
THE CLUE	1149
THE LION KING	1099
VALHALLA	1099
ZOO II	749

AMIGA 1200 TITULY

ALFRED CHICKEN	649
ALIEN BREED 2	1099
BLOODNET	949
CIVILIZATION	1449
D-GENERATION	549
DIGGERS	1399
GUNSHIP 2000	1249
CHAOS ENGINE	1099
IMPOSSIBLE MISSION	1249
ISHAR I	599
ISHAR 2	599
ISHAR III	999
JUNGLE STRIKE	999
JURASSIC PARK	999
LIBERATION	1199
ON THE BALL	799
OSCAR	1049
OVERKILL	799
PGA EURO TOUR GOLF	899
PINBALL FANTASIES	1199
RISE OF THE ROBOTS	1649
ROBINSONS REQUIEM	949
SABRE TEAM	1199
SIM CITY 2000	1349
SIM LIFE	749
SIMON THE SORCERER	1399
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	1399
STRIP POT	999
SUBWARR 2050	1199
SUPERSKADUST	1149
THE CLUE	1149
THEME PARK	1399
TRANSARCTICA	999
UFO	1249
ZOO II	1049

CD32 TITULY

7 GATES OF JAMBALA	999
ALFRED CHICKEN	999
ALIEN BREED SPECIAL/QWAK	949
ARABIAN NIGHT	799
ARCADE POOL	999
BANSHEE	999
BATTLECHESS	1149
BATTLETOADS	949
BEAVERS	1099
BENEATH A STEEL SKY	1099
BIG SIX	599
BRUTAL FOOTBALL	1099
BUBBA N STICK	1099
BUBBLE AND SQUEAK	1149
BUMPS & BURN	1149
CANNON FODDER	1099
CASTLES 2	999
D-GENERATION	999
DANGEROUS STREETS	1099
DEEP CORE	749
DENNIS	999
DISPOSABLE HERO	999
ELITE II - FRONTIER	1099
EMERALD MINES	799
EVASIVE ACTION	1149
FIRE FORCE	749
FLY HARDER	599
FURY OF THE FURRIES	1399
GLOBAL EFFECT	1149
GUARDIAN	1149

GUNSHIP 2000	1099
HEIMDALL 2	999
HERO QUEST II	1099
HUMANS LAIR	1099
CHAMBERS OF SHAOLIN	1099
CHAOS ENGINE	999
CHAOS KID	999
CHUCK ROCK 2	1099
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249
INTERNATIONAL KARATE 4	749
JAMES POND 3	1299
JET STRIKE	999
JOHN BARNES	749
JUNGLE STRIKE	899
LABYRINTH OF TIME	1049
LEGACY OF SORASHI	1099
LIBERATION	1299
LITIL DIVIL	1149
LOST VIKINGS	1649
LOTUS TURBO TRILOGY	1099
MORPH	1099
NAUGHTY ONES	999
NICK FALDO	1299
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	749
NORTH POLAR	599
OVERKILL/LUNAR-C	1099
PGA EURO TOUR GOLF	899
PIRATES GOLD	1099
PREMIER	649
PROJECT X/F-17 CHALLENGE	949
PSYCHO KILLER	1099
RISE OF THE ROBOTS	1599
SECOND SAMURAI	1099
SEIK AND DESTROY	999
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1099
SIMON THE SORCERER	1399
SLEEPWALKER	1099
SPEEDBALL II	599
STRIKER	1099
SUBWARR 2050	1049
SUMMER OLYMPIX	899
SUPER FROG	599
SUPER METHANE BROS.	499
SUPER PUTTY	749
TOP GEAR 2	1149
TOTAL CARNAGE	1199
TOWN WITH NO NAME	1099
UFO	1099
ULTIMATE BODY BLOWS	1099
UNIVERSE	999
WEMBLEY INT. SOCCER	1149
WHILES VOYAGE	1099
WILD CUP SOCCER	1149
ZOO II	1099

MACINTOSH TITUL

Jazz Jackrabbit

Nechvalně známý vůdce želvích teroristů Devan Škeble unesl všemi milovanou králičí princeznu Evu dlouhouchou. Obsadil taký celou galaxii svými nohledy, takže chudák Evička marne ve vězení doufá, že ji přijde její hrdinný jazz Jackrabbit osvobodit. Marne?



delat? Znáte ten vtip, jak (dost - ICE) - (tobě se nelíbí ten o králíčkově a užořkách 2 - LLC) JAZZ JACKRABBIT je nová megahyper-extrasupercool akční střílečka typu TURRI-CAN. Nemůžeme si pomoci, ale tuto hru nám jazz připomínal velmi silně, ale nic pro-ti. Turrican byl přece megahyperexertrasupercool hlavně na Amize, takže PC-čkáři nedosahovali. JAZZ JACKRABBIT je opravdu skvělá plošinkovka na PC a musíme přiznat, že JAZZ JACKRABBIT Turricana daleko předstihl. Bylo taky na čas, vzdýt Turrican je už stará (ale dobrá) hra.

Je vidět, že si autoři s Jazzem opravdu vyladili. Necháte-li ho chvíli na pokoji, zeptá se vás Jazz co s vámi je a začne žrát mřev. Umi škeble balancovat a je to výborný skokan. Důležitým prvkem také je, že výška a délka skoku závisí na rozběhové rychlosti. Když už jsme u toho skákání: Zaskáče se opravdu do sytosti (od čeho jste také králík) a občas to je docela o nervy. Autoři však myslí i na toto a proto máte možnost hru na chvíli přestat a jít na náročnou úseky) zpomalit.

Hra je velmi rozsáhlá a během hry Jazz může sbírat ohromnou spoustu věcí. Některé mu dodávají energii, další rychlost, další lepší a lepší zbraně. Jazz často narazí na pro-vokativní tabulky typu „Králičí smrt“, ale to ho nikdy nevede z míry. Tabulky bez pardonu likviduje. Grafika hry je pěkná. Není jednotvárná jako v jiných hrách. Jak smíte již představit, prostředí hry se mění podle toho, kterou planetu Jazz navštíví. Autoři přidali velké množství všelijakých animovaných perleček a grafických efektů. Například při vylásku epizod a hlavně obtížnosti neustále mnohé oko suče.

Jeste na vyšší úrovni je hudba. Turrican měl hudbu naprosto fantastickou a když jsme napíšeme, že Jazz Jackrabbit je na tom ještě lépe, asi vám bude jasné, co máme na mysli. Pokud máte doma zvukovou kartu a nějaký středně rychlý počítač, hra vás zaručeně chytne. Zvukové efekty jsou také velice proporované a možnost volby hlasitosti zvuku i hudby vám umožní nastavit jejich vzájemný poměr tak, že budete slyšet (hlavně pokud máte například třípásmové 200-wattové reproduktory).

Největší radost je však rychlost hry. Svitost s jakou se překresluje obrazovka je opravdu strhující. Legracní pohyby králíka jsou velice plynulé a když to rozběhne, tak to fakt svěští. A to se za čas k němu připojí papouch, který ho všude následuje a střílí po všem po čem nestáčí střílet vy. Ovládání hry je také skvěle vylepšeno, již úvodní menu je pěkně proporované, na pozadí rotují barvy a na pozadí zni parádní hudba. Ale ta zni skoro všude, takže pro- JAZZ JACKRABBIT je mimo jiné možnost ukládání pozic, což se v akčních hrách nevidí často. Vědomí si starého moudrého přísloví „s jidlem roste chůr“, nabízejí autoři již ve hře další epizody, ve kterých bude králík

Kdepak. Jste tu přece vy, staří zachránce princezen (vzpomehne si jenom na PERSIA II, KING'S QUEST VI, atd.), takže se Evča nemá čeho bát. Jenže ona to chudák neví, a tak v zoufalství a bezradějí tak v zoufalství a bezradějí svého věznitelé obeštit a uprchnout. Vychytrali Devan Škeble ale není tak uplyný trouba, takže mu to brzy dojde a zaskoží Evču do klece visící vysoko nad zemí. Prask. Tak to jsem zvedavý jak si s tím vy starí kozáci poradíte. Hai! To vás škeble převezl. On je to přece jenom filuta všemi mastnými mazany. To nebudě jen tak. Máštet však králíci děda Švešel nejenom a př- spechal s užitečnými radami: „Musíš se vybatv silnými zbraněmi. Želvi krupný je zatraceně pevný.“ Kde jsou ty časy, kdy byly želvy mezi nejmohavějšími zvířaty. Musíš běžet jako vítr.“ Želvy jsou zkrátke, nevěř jim ani slovo. Střílej na všech-no co se pohne.“ Musíš si často doplňovat zásoby, a proto sbírej všechno co nesestřelíš.“ „K tomu ti dopomáhaj Bůh.“ Poslšen dědovčů rad se Jazz náležitě vybaví a vydává se na cestu. Čeka na něho hromada světlu plných ledů a ohně, železa a vegetace, želv a želv (a občas nějaký tučňák), pisku a vody, zláta a bláta a pře- devším nebezpečí. Čouhá tam zasedl smrt- inou ránu. To jsou ale blábolý, co? No, vzdýt my všme. Ale co mi- zeme



Název hry: JAZZ JACKRABBIT	82%
Vyrobce: EPIC MEGACAMES	
Zánr: Pohádka	
Styl: Akční	
Počítáč: PC	
Obtížnost: Střední	
Hodnocení:	
Originalita: 70%	
Atmosfera: 85%	
Grafika: 80%	
Zvuk: 95%	

Jazz prožít ještě neuvěřitelně dobře- družství. Zda se skoro, jakoby kolem Jazz- zakládali nějaký kulturní spolek či alespoň fanklub. Už mu dokonce přiděili vlastní internetovskou adresu. Ani se jim nedivíme, protože je bez debat, že si na své hře dali opravdu zalezet.

Hlavně abych dopadl do telemarku.

UVULA A ANDEL

Skeleton Krew

...zásah! Ted toho mutantu vpravo. Táák! Kruci, co tu dělá to dělo, vždyť už jsem ho sundal! Sakra, to nebylo fér. Ten mutant se kryl za rohem. No počkej, hned uvidíš. Pojd blíž, ještě trochu, prosím..



"Chcete vlastním blasterem rozmašlovat tucty hnusných mutantů? Chcete se prostrílet skrz šest životů nebezpečných levelů až k samému Moribund Cadaverovi a zabit ho? Chcete si zahrát nejlepší střílečku tohoto roku?" Tak to byl jeden

budete mít vlastní blaster, ale nebudete mít nejlepší střílečku roku 94. To tedy ne. Nepochopíte mne špatně, SKELETON KREW není špatná hra, ale rozhodně ne nejlepší. Lvi podíl na tom má zmatené ovládání, šílená obtížnost a pokud možno ještě více šílená hudba. Dost však bylo kritiky. Cíl je velice originální (až na cca. 50.000 podobných) - již

zminěný Moribund Cadaver chce postavit ultrasuperničivou zbraň, pomocí které si chce podrobit zbytek galaxie + pár dalších dimenzí. Vy, jakožto totálně kladná postava mu v tom musíte zabránit. A nyní přijde to originální. Komponenty pro onu zbraň jsou roztroušeny na šesti planetách a ve nesmíte dopustit, aby se Moribundovi dostali do rukou (pařátů - nohou - chapadel - nehodící se škrtněte). Místo abyste komponenty kradli či dobývali od Moribunda, musíte je najít dříve než on. Jste prostě vždy krok před ním. Originální? Já vím, moc ne. Podle toho však nelze posuzovat celá hra - viz třeba BANSHEE.

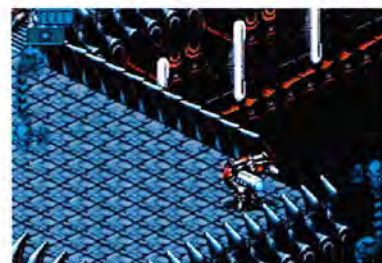
Šest planet čeká jen na to, až tam přistanete a pomocí svého blasteru uspořádáte pořádný mejdan. Nebude to žádná legrace, mutantů na vás útočí ze všech stran a nejsou zrovna moc přátelští. Strážní systémy stále fungují a nerozeznávají kdo je zlý a kdo hodný, vetřelec jako vetřelec a páli po všem. Občas narazíte na

způsobem, že nejde ani popsat. Abych byl přesný, po pár hodinách si na něj zvyknete a již vám nebude připadat tak strašný.

Další stinnou stránkou je hudba. Ani ne tak špatná jako šíleně deprimující. Víc se o ni opravdu napsat nedá. To jsou dva hlavní zápory SKELETONA. Třetí je obtížnost. Mám rád kruté akce a málokdy si na obtížnost stěžuji, ale o je moc, to je moc. Ve chvíli, kdy se na mne sesype dvacet mutantů je moc horko. A přidají-li se k tomu obranné systémy, je po legraci (a životě). Obtížnost je vážně trochu přemrštěná, lecos projdete jen díky štěstí. Naopak velice se mi líbí různorodost akcí. Zatímco na začátku jste "pouze" bojový robot, během hry si zajezdíte v tanku či zalétáte (zalevitujete) na jet-skútru. Tam už je ovládání OK, ale to celou hru nemůže zahránit.

Co však SKELETON KREW může zachránit, je grafika. Přesně takto si představuji to správné cyberpunkové prostředí. Posudte sami podle obrázků - není to krásná? Animace je také velice povedená,

Ó grafiko, mocná čarodějko (nebo to byla příroda?), díky za tvé dary a... Grafika je prostě no comment!



SKELETON KREW je, byl a bude velmi dobrou akční hrou. K zemi ji však tahne neuveritelná obtížnost, zbytečně komplikované ovládání a až hanebně OKOUKANÁ zápleťka. Čekali jsme víc, ale lepší než nic...

z mnoha reklamních sloganů firmy CORE DESIGN, která se vehementně snaží všem hráčům vtlouci do hlavy jedinou skutečnost. Že SKELETON KREW je bomba a jako takovou bychom si ji měli koupit. Je to však pravda? Ehm... No. Tedy. Ani ne.

Slogan je tak trochu nepřesný. Budete střílet slizké mutanty v šesti úrovních,

ochranné pásmo, přes které není šance se dostat. Musíte nalézt generátor a zničit jej. Samozřejmě jsou speciální zbraně a bonusy. Zpočátku máte pouze dvě zbraně - blaster a granáty. Později přibude např. trojsměrný kanón nebo laser. Zatím to tedy vypadá na super hru, kvůli které se vyplatí odrovnat alespoň tři joysticky. Kdepak! Víc jak jeden neobětujte. Naprosto nevyhovující ovládání totiž tuto jinak bezpochyby dobrou hru táhne dolů. Můžete sice chodit a střílet do osmi směrů, ale tak chaotickým

score 79%

Název hry: **SKELETON KREW**

Výrobce: Core Design

Žánr: Sci-Fi

Styl: Střílečka

Počítač: Amiga 1200

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: **75%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **85%**

Zvuk: **70%**

každá potvora se hýbe jiným způsobem (někdo se vleče, někdo střílí vleče, někdo teče...). Jedna věc je však i tady hrozná. Vstoupíte-li do nějaké budovy, nejste vidět! Ano, to co mne dokázalo strašlivě naštvat v Syndicate mne štví i tady. V budovách se pohybuje čistě intuitivně a to není zrovna nejlepší způsob. Jinak ale není co vytknout, grafika je moc dobrá. SKELETON KREW zatím existuje pouze pro A1200 a CD32, CORE DESIGN plánují udělat i 32barevnou verzi pro pětistovky. Shrnutí a podtrženo: SKELETON KREW je bezesporu hezká podívaná s přebytkem mutantů, zbraní a akce. Zvyknete-li si na ovládání, bude se vám moc líbit. Nezvyknete-li si, nemáte šanci se dostat ani přes první level. Myslím, že by ale bylo škoda přijít o skvělou akci kvůli nedostatku trpělivosti.

MUF

F Zero

Pozor, pozor, z vesmíru se na vás řítí velká raketová bomba, která přesně zapadne do škvíry ve vašem Nintendu. Říká se jí F-Zero a zdá se být docela neškodná. Rozhodně vám nezpůsobí žádnou újmu, snad vás jediné obere o volný čas, který po jejím spuštění nebude patřit ničemu jinému. Ale jak vás znám určitě vám to vůbec nevadí, naopak budete z toho mít jediné potěšení, takže bacha na výbuchy a letu zdar.

Něčemu na co lidstvo dnes ještě nestačí se říká daleká budoucnost. Stejněho ražení je i hra F-ZERO, která se odvíjí o stovky let tomu-vpřed (jak by řekl Cechorus), zhruba tak v roce 2560, kdy dnes oblíbené závody Formule 1 neřikají nic ani tomu nejstaršímu zjištění člověku ve vesmíru, kdy se lidé neskutečně nudi a neví co s penězi, které jim v hojně míře přebývají.

Vše vyřeší myšlenka o zřízení závodů podobných právě Formuli 1. Všichni lidé z měst i z malých planet popadnou své peníze a začnou stavět závodní dráhy, které se podobají dnešním dráhám jako vejce klavíru (což znamená, že jsou naprosto odlišné od toho co známe dnes). Místo toho aby se tratě plazily po zemi,

tyčí se ve výšce 250 metrů nad zemí, jsou opatřeny antigravitačními svodidly, které zabráňují vozům přepadnout přes okraj dolů do města nebo do vody, do Oceánu pisku nebo do Bílých krystalů, podle toho, nad jakým městem se právě jede. Jenže na druhou stranu jsou zde vytvořeny různé překážky jako „skokanské“ můstky, u kterých se při nesprávném řízení dá vyletět dolů z dráhy a pod ní pěkně vybuchnout bez ohledu na to, jestli jsou po stranách svodidla nebo ne. Ve světě budoucím je také velký rozdíl v ochraně jezdců při závodu. Zatímco dnes se všichni pořadatelé starají o co největší bezpečnost pro závodníky, v roce 2560 si na dráze klidně někdo zřídí minové pole a kontrolori se tváří, že nic nevidí. Miny, které se zde nacházejí způsobují velkou ztrátu energie a často také dokonalou ztrátu kontroly nad vozidlem (smyk, jízda v protisměru). Vypadá to, že se vnucí vnuků našich dětí a možná ještě nějaké to koleno dál mají na co těšit. Přejme jim to.

Další vymožeností, bez které si pokročilou budoucnost nedokážeme ani představit je zrušení automobilových kol. Teď se u každé Formule poctivě točí čtyři kola, ale v této hře se vozy vznášejí těsně nad trati jako balóny. Po výskoku jsou přitaheni zpět k povrchu dráhy magnetem a další vlevo a vpravo nasměrované magnety je táhnou k nebezpečným svodidlům, při dotyku s nimi ubývá energie. Je vidět, že na traticích budoucnosti si stavitelé dali opravdu záležet a vymysleli různé prvky, které jízdu co nejvíce ztíží. Snad ze strachu, aby lidem závodění dlouho vydrželo a nemuseli zase vymýšlet novou zábavu.

Tak a teď něco k samotnému hraní. Závod Grand Prix je zahájen v Mute City. Dále pokračuje ještě přes čtrnáct lokací celkem na devíti planetách, což pro vás znamená

(i s Mute City) patnáct drah k závodění. Projíždíte různé zapletité a zakroucené typy tratí, pokud možno se vyhýbáte všem těm nástrahám, o kterých jsem už psala, dáváte pozor na své spolujezce, protože i oni jsou pěkně záudní a

Dva zelené vykřičníky značí zelené nebezpečí. Pozor!! Zelený ofouh v zeleném nálevu



Vrrrrrruuun,
vrrrrrruuun,
to je mi ale zatačka...,
asi uberu
z třístapadesáti na
třistačtyřicet



vůbec ne přátelští ke svým soupeřům. Snaží se vám jízdu řádně okořenit, strkají vás na svodidla, nebo na miny o sto šest a určitě mají děsnou radost z toho, když vás vůz vybuchne. Není žádným tajemstvím, že se mi kolikrát zatočila hlava tak, že jsem ani nevěděla kam se řítím. Naštěstí hláška, že jedu v protisměru se objevila vždy včas a stačila mě varovat ještě než došlo k neštěstí (holky si občas prostě nevšimnou, že jedou v protisměru, tomu říkám apatie - ANDREW). Teď jsme se dostali k hláskám, které se během hry občas výhrůžně rozbíhají uprostřed obrazovky a ihned upozorňují na nějaké nedostatky. Kromě jízdy v protisměru vás hra upozorní na nedostatek energie, kterou automaticky přičerpáváte v silovém poli každé dráhy, ovšem jenom, když tam zajedete. Neustále můžete pozorovat svoji rychlost, své umístění a spoustu dalších věcí. Při projetí cílem se dozvíte, kolik kol ještě zbývá. To bylo asi to nejdůležitější ke hře F-ZERO, abyste si mohli udělat dostatečný obrázek a zbytek si přečtete v manuálu, kde kromě obvyklých věcí, které se ke hře přidávají, budete mít co číst, protože hra má složitý systém bodování podle umístění v jednotlivých závodech a přesná pravidla závodů, která je dobré si prostudovat.

Nakonec se omlouvám za euforický úvod, ale copak by někdo začal číst něco co by začínalo nudně, mrtvě, nezábavně a kdo ví jak

ještě. Tím nechci říct, že hra F-ZERO vyhlíží jako zvadlá okurka, která se nedá spolknout. To ne, ale zase vám nemůžu nahlávat, že je to bomba (ještě byste mi mohli ublížit). Takže jediné co mi zbývá je říci pravdu a nic než pravdu, k tomu mi napomáhej puch, vlastně bůh. Tahle hra je víc než dobrá. Bežvadně si zahrajete, zazávodíte, zařídíte, což není třeba při autoškole k zahození, ale hlavně se pobavíte třeba i se svým kamarádem, protože vaše rekordy se zapisují a vy můžete soutěžit o nejlepší rekord. Kdybych se já měla rozhodnout, jestli si F-ZERO koupím, nebo ne, tak určitě ano. Už jen proto, abych mohla pokřit toho mizeru neřádkyho v zeleném voze, který do mě pořád ždouchá, blokuje mě a tak různě, zatraceně!

IRENA



PRODEJNA POSÍTAČOVÝCH HER

Pokud vám stačí hrať staré hry, pak se zastavte ve vašem nejbližším obchodě, kde nějaké počítačové hry mají. Pokud budete mít štěstí, budete si možná moci vybrat z deseti titulů a některé z nich budou jen několik

mesicu stare!
Ale, chcete-li si vybrat z nelepších a nejlevnějších titulů na světě, máte jedinou možnost - Score. Obě naše prodejny Score jsou specializovány pouze na prodej

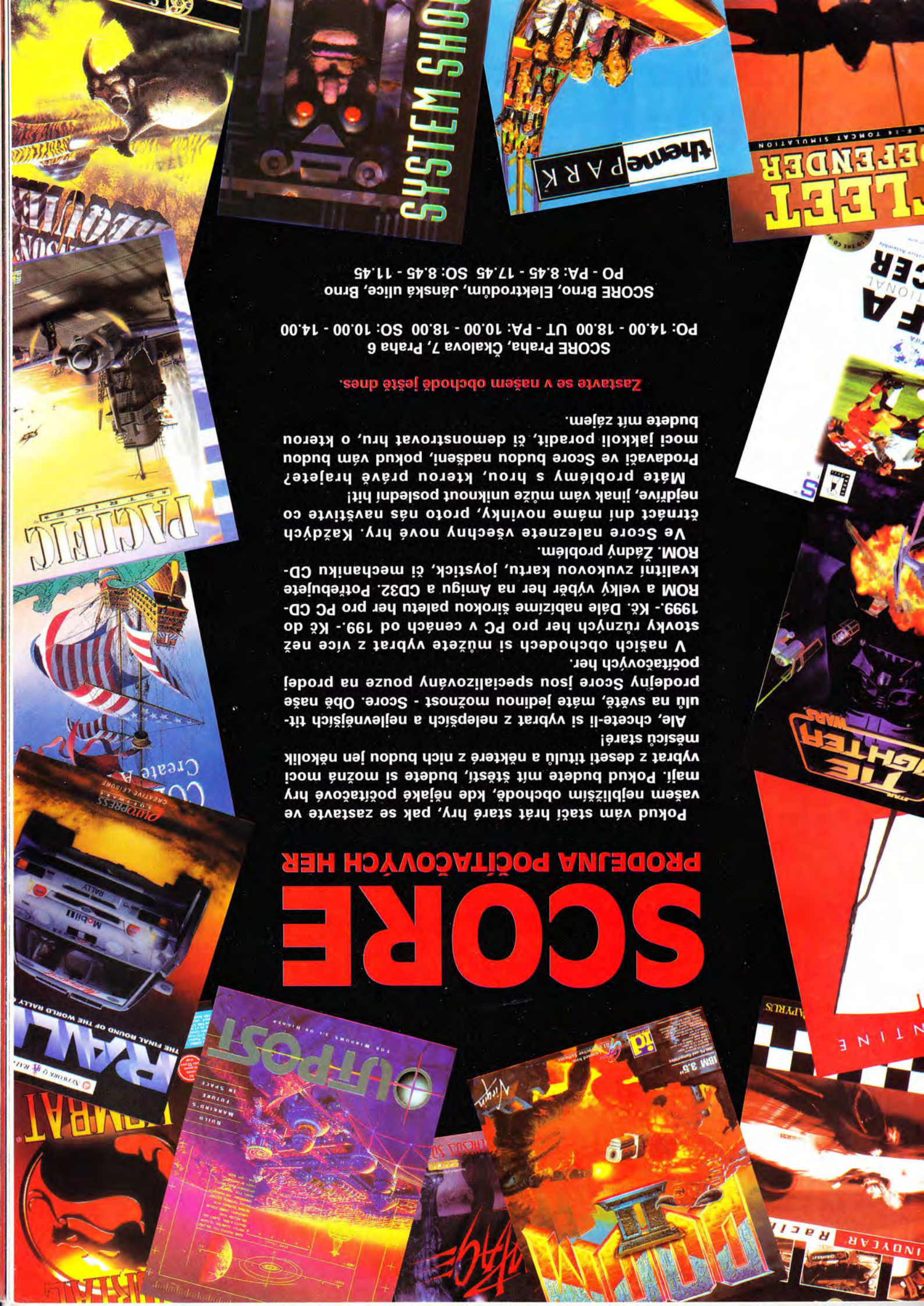
V našich obchodech si můžete vybrat z více než stovek různých her pro PC v cenách od 199,- Kč do 1999,- Kč. Dále nabízíme širokou paletu her pro PC CD-ROM a velký výběr her na Amigu a CD32. Potřebujete kvalitní zvukovou kartu, joystick, či mechaniku CD-

ROM. Žadný problém.
Ve Score naleznete všechny nové hry. Každých čtrnáct dní máme novinky, proto nás navštivte co nejdříve, jinak vám může uniknout poslední hit! Máte problémy s hrou, kterou právě hrajete? Prodávací ve Score budou nadšení, pokud vám budou moci jakkoli poradit, či demonstrovat hru, o kterou

Zastavte se v našem obchodě ještě dnes.

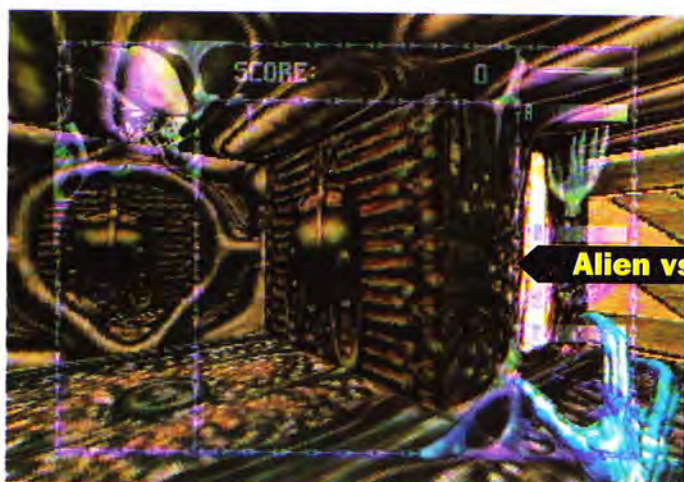
SCORE Praha, Čkalova 7, Praha 6
PO: 14.00 - 18.00 UT - PA: 10.00 - 18.00 SO: 10.00 - 14.00

SCORE Brno, Elektrodum, Janská ulice, Brno
PO - PA: 8.45 - 17.45 SO: 8.45 - 11.45

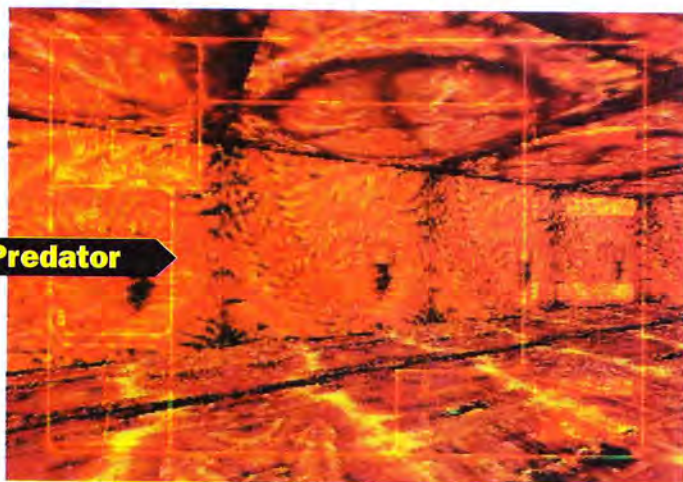


RECENZE

Alien Vs Predator



Alien vs Predator



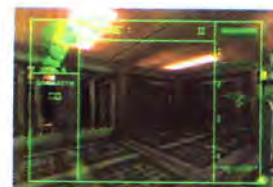
Počátkem léta 1993, krátce po představení herního systému 3DO tisku, se objevil i nový domácí systém firmy Atari, zvaný Jaguar.

první inzeráty, nabízející systém Atari Jaguar a několik her. Na krabici, ve které je Jaguar balen, byly už tehdy (listopad 1993) záběry ze hry AvP. Do prodeje se tato hra měla dostat zjara 1994. Zoufalí majitelé Jaguara se však her Doom a AvP na jaře ani v létě nedočkali. Prozatím se museli spokojit s několika konverzemi automatových her, původem z 80-tých let. Až na přelomu října a listopadu 1994 dorazila hra AvP do obchodů a majitelé Jaguarů konečně získali pro své miláčky lákavé vyhlížející krmí. Toto dílko pocházející z dílny Rebellion Software je vydáno a distribuováno samotnou firmou

Atari, pro kterou představuje jedinečnou páku na předvánoční zvýšení prodeje své herní konzole.

Hra samotná je jednou ze skupiny Doomem inspirovaných her, tedy akční 3D prostorová

děj, a veškerá akce se koncentruje na občasné setkání, či přepady nepřátelských druhů. (námořní pěšák, Vetřelec a Predator) Opravdu pěkné je grafické provedení prostředí hry, které ale v tomto případě jen dokazuje, že pouze pěkná grafika hru nedělá. Rychlost pohybu je „díky“ počtu barev asi jako Doom na 386-ce a pro majitele 486-ky DX2 nastává nepříjemný pocit ocelové koule přivázané k nohám hlavního hrdiny. Podobný pocit zažijí majitelé Jaguara pokud si před AvP dají partičku Wolfensteina. Ten je nejlepším příkladem, kdy i hra s mnohem horším grafickým zpracováním nabízí mnohem větší hrátelnost, a mnohem více děje. Jenomže starý Wolf už dávno není elitou a dnešní akční 3D hry už vypadají krapet jinak. Legendou se stal již zmínovaný Doom, jehož kouzlo spočívá v rafinovaně navrženém prostředí hry se spoustou přepínačů, tajných dveří, schodů, teras, galerií a pohyblivých plošin. Svou roli hrají i ne-zcela hloupí nepřátelé. Ne každá 3D akční hra ale musí být pokusem napodobit Doooma, o tom nás přesvědčil například System shock. V AvP jsem ale nic nového nenašel, hra je dokonce úplně „plochá“, tedy bez jakýchkoliv výškových překážek, např. schodů, pater aj. Nepřátelé také moc rozumu nepobrali a tak s nimi moc legrace neužijete. Ve hře jsou tři různé scénáře, v závislosti na postavě kterou si vyberete. Bohužel se ale každý vždy zvrhne v naprosto stejnou nudu, ať již jste příslušník Námořní pěchoty s cílem nalézt a nastavit autodestrukční zařízení vesmírné lodi a včas prchnout v záchranném modulu, nebo Predator s cílem zničit královnu-matku vetřelců a nakonec Vetřelec s cílem zabránit Predatorům v zabiti královny. Ať již si ale vyberete jakýkoliv scénář, skončíte bloumáním po většinou prázdných chodbách, nebo ve ventilačních šachtách lodi a hledáním čehokoliv, co jen trochu zpestří Vaši hru. Zajímavá byla i neobvyklá symbioza nepřátelských druhů, coby vašich protivníků. Nakukoval jsem kupříkladu v roli Predatora oknem do místnosti, uvnitř které na mne číhali vojáci s Vetřelci a jejich zárodky v přátelsko-útočném společenství, snad nejvíce připomínajícím Varšavskou smlouvu. Slabší to je rovněž se všemy efekty při použití zbraní, nebo při souboji „muž proti muži“ (muž proti monstru), kdy jeden způsob znázornění zranění je používán při použití



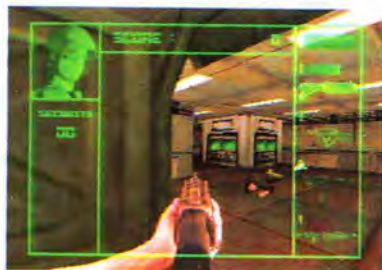
kteřekoliv zbraně. Námořního pěšáka jsem kupříkladu v roli Predatora sekl ostřím, propíchl bodcem, přesekl vrhacím diskem nebo odstřelil kanónem, a pokaždé se mu obešel stejný, decentně krvavý flek (fliček) na levé vrchní části těla (asi srdce). Jediný rozdíl ve všech akcích byl jen v tom, že chlapík občas „heknul“, jindy „přizářval“ a nebo prozměnu mlčel. Snad jsem na Vás neudělal dojem, že jsem proti AvP zaujatý, ale bohužel tvůrci programu při nekonečném „vypiplávání“ grafického provedení a doladování programu zřejmě pozapomněli na hrátelnost a zábavu. Ale o tu přeci jde - ne?

Pavel Šinagl



Dlouho, dlouho, předlouho jsme čekali na AvP. Je tu. Ehmm. No a?

Od první chvíle byl srovnáván právě se systémem 3DO, jelikož obě zařízení představovala další vývojový krok v oblasti domácích zábavních technologií. První zprávy o připravovaném software byly připraveny jako udička pro nedočkavé zájemce o nový druh domácí zábavy. V bitvě o potenciální kupce byly záběry z dokončovaných her ty nejpersvědčivější zbraně. Na straně Jaguara byly nejtěžším kalibrem hlavně hry Doom a Alien Vs Predator (AvP). Jak skončilo léto a zežloutlo listí, objevily se v amerických herních časopisech



střílečka, odehrávající se tentokrát v prostorech vesmírné lodi. Spíše než akční je v tomto případě napínavá. Ovšem při absenci akce a napětí delším než deset minut jsem spíše pojal podezření, že je nudná. Zkoušel jsem na to tedy jít z druhé strany a namísto s Doomem jsem hru začal srovnávat s dějovou linkou samotného filmu Vetřelec, resp. Vetřelci. Dlouhé, nervy drásající hledání vetřelců a občasné zmizení někomu z osazenstva vesmírné lodi, resp. planetární stanice, na mne ale přeci jen působilo úplně jinak. Narodil do filmu tato hra postrádá jakýkoliv

score 55%

Název hry:	ALIEN VS PREDATOR
Výrobce:	Atari
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Akční
Počítač:	Jaguar
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

Sága REALMS OF ARKANIA je ne-smírně rozsáhlá, pestrá a rozmanitá. Jejím základem je oblíbená stolní hra typu AD&D, a není divu, že se dočkala i svého počítačového zpracování.

Realms Of Arkania

Star Trail

RECENZE

score

magazín počítačových her

STAR TRAIL je již druhým počítačovým zpracováním příběhu Arkanie a jestli existuje něco jako dokonalé pokračování, je to STAR TRAIL. První díl série - BLADE OF DESTINY, se objevil již více než před rokem a i přes mírné chybičky a problémy, sklídl značné ovace a stal se jednou z nej-úspěšnějších fantasy RPG (Role Playing Games, tedy her v hlavní roli, pro pořádek). Druhý díl ságy, který firma ATTIC produkuje pod křídly existujícího giganta SIR-TECH (firma proslavená sérií WIZARDRY) má všechno, co druhý díl má mít - nejen, že jsou všechny chybičky odstraněny, ale systém hry je neskutečně dokonalý, vylepšen a zpřístupněn to té nejvyšší možné míře uživatelské dokonalosti (když už nepoužíváme zprofanovanou formulaci user-friendly). Zpočátku se sice může zdát, že se systém příliš nezměnil - generování postav je stejné, grafika hry je podobná, jen se pohybuje plynule do všech stran a hudba je stále stejně nádherná (hudba z BLADE OF DESTINY vyšla dokonce jako CD

soundtrack). Po chvíli hry se ale projeví změna a zdokonalení, které staví STAR TRAIL mezi vrcholné fantasy RPG současnosti.

Potom, co se s pomocí magického meče podařilo rozpráší armády skřetů žili elfové a trpaslíci a Arkania v klidu a míru pospolu. Časy se ale mění a přátelství těchto dvou ras je dnes ohroženo. Skupina dobrodruhů byla proto vyzvána, aby zachránila říši a znovu sjednotila oba národy. Ne, jistě že ne - tahle zápleтка není nikterak originální a nová a po pravdě řečeno, tady nehraje příliš velkou úlohu. Problém konfliktu elfů s trpaslíky se tady dostává spíše do pozadí, nad kterým vystupuje neuvěřitelně členitý a rozmanitý příběh, který je potěšením pro každého milovníka fantasy.

Jedno musíme říci hned - STAR TRAIL je hra, kterou budete hrát větší část svého zbývajících života. Svým rozsahem a rozlohou se řadí ke gigantům jako BETRAYAL AT KRONDOR či THE ELDER SCROLLS: ARENA - desítky měst a vesniček plných stovek stavení a tisíců postav, se kterými můžete mluvit, hospody a krčmy u cest, tržiště plná stovek nejrozličnějších druhů zboží, rostliny a byliny na lektvary roztroušené podél cest, hluboké jeskyně plné pokladů. Pokud budete tohle všechno chtít prožít - a věřte mi, že jestli máte jen trochu rádi fantasy tak opravdu budete - můžete se už rozloučit se svými blízkými a přáteli, protože TOHLE vás opravdu chytne.

Již bylo řečeno, že herní systém byl zdokonalený. To znamená, že teď už je dokonalý! Na první pohled klasický fantasy dungeon - herní okno s výhledem do okolí, které se plynule pohybuje - scrolluje - a vytváří tak realistický dojem (lze samozřejmě přepnout na klasické „krokování“ po čtverečkách, podobně jako například u hry RAVENLOFT). A kde je tedy ta dokonalost? Dobře, chtěli jste dokonalost, máte ji mít. Tak třeba...

Mapa, která se automaticky vykresluje je nádherná, je možné ji zvětšovat a zmenšovat, přičemž na maximální zvětšení OPRAVDU UVIDÍTE domečky s komíny a

zahrádkami, ukazatele směru, chrámy, truhly, skříně, dlaždičky a navíc si ke každému políčku můžete přidat komentář. Deník, do kterého se zapisují nejen klíčové momenty příběhu automaticky, ale i všechny konverzace, všechny souboje a všechny místa a do kterého si můžete připsat i vlastní zápisky a přepisovat odpovědi postav, se kterými mluvíte, ale ve kterém můžete také snadno listovat a vyhledávat jednotlivá témata a slova (podobně jako v textovém editoru, třeba). Konverzace s postavami je gigantická a můžete strávit celé dny chozením po jedné vesnici a vyptáváním se na cokoli. Chování ostatních postav závisí na vašem chování a budete-li protivní, nebudou se s vámi bavit. Obrovský smysl pro detail - i na NOVICE úrovni mají postavy spousty důležitých vlastností, které opravdu rozhodují o průběhu hry - nejen klasické atributy jako síla, obratnost, agilita či inteligence, ale také akrobacie, hraní na hudební nástroje, podvádění, závrat nebo zvědavost (pokud zvolíte úroveň ADVANCED, budete doslova zahlceni tabulkami s charakteristikami a informacemi). Výborný systém cestování po mapě, kdy stačí naplánovat cestu po známých stezkách či objevovat nové. Táboření, v jehož průběhu je možné obnovovat zásoby, hledat rostliny a stavět stráž (přibyla možnost opakování předchozího nastavení, takže nemusíte pokaždé volit zmíněné činnosti). Možnost rozdělení skupiny a nezávislého ovládání jejích částí - je možné ubytovat pár dobrodruhů v hostinci, zatímco zbývající se vydají na cestu (někdy je dokonce nutné skupinu rozdělit, protože do trpasličího sídla nemají přístup Elfové a Druidi). Dokonale propracovaný systém bojů založený na tazích (podobně jako třeba UFO: ENEMY

score 75%

Název hry:	REALMS OF ARKANIA - STAR TRIAL
Výrobce:	Attic / Sir-Tech
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	80%



Jedna z možných verzí reklamy na zubní pastu, která však byla na poslední chvíli vyměněna

UNKNOWN) s hromadou předmětů k použití i kouzel k ovládnutí včetně možnosti automatického ovládání jednotlivých postav, celé skupiny či plně automatického boje. Komunikace s tiskárnou umožňující vytisknutí všeho - od mapy a deníku až po jednotlivé charakteristiky všech postav. Další a další detaily a vylepšení se před vámi objeví a vy nestačíte kulit oči a hlavně všechno zvládnout.

REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL je pokračováním slavného předchůdce a je přesně takovým pokračováním, jaké by mělo být - neskutečně zdokonalené a přitom originální a velice hratelné. Milovníci propracovaných fantasy příběhů, nádherné grafiky, perfektní hudby a kvalitní a vyčerpávající zábavy budou jistě nadšeni. Někoho možná odradí obrovský rozsah a složitost hry, ale to jsou právě důvody, proč je hra tak dobrá - kdo čeká, že i za svoje peníze koupí zábavu, která mu vydrží na dvacet minut. U téhle hry můžete prožít zbytek života, ale pokud vám to vyhovuje, nemůžete si (skoro) vybrat lépe!

ICE

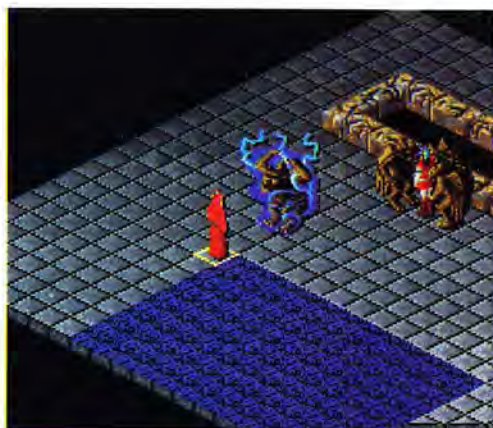
Pohyb po mapě vypadá na první pohled stejně jako v prvním díle, ale vylepšení jsou i tady (kdo hledá najde).



V některých městech narazíte i na otevřený nevěstinec (já to musím vědět, utratil jsem tam všechny peníze)



Užasně detaily - tohle jsou třeba vidle zapíchnuté do hromady hnoje. Hmmm.



Boj je klasický, trojrozměrný a velice zábavný. A kromě toho ho lze vypnout, máte-li početní a silovou převahu, anebo alespoň ACTION REPLAY.



Noc na tržišti. Trhovci již postavili svoje stany a chystají se na první zákazníky.

Rise Of The Robots

I přes to, že se v současné době objevuje obrovské množství her a mnohé z nich jsou toužebně a netrpělivě očekávány, jen u málokterého z přicházejících titulů bylo očekávání tak intenzivní a naděje tak vysoké, jako u titulu RISE OF THE ROBOTS.

Bublina očekávání, nafouknutá jak dlouhou dobou výroby této hry, tak změnami majitelů firmy MIRAGE, která je za tento titul zodpovědná, a v neposlední řadě také ukázkami a demonstračními programy předváděnými na nejrušnějších výstavách už dostoupila do posledního stádia vývoje - praskla. To, co po ní zbylo skoro nestojí za řeč. Ale budme objektivní.

Objektivně si řekneme, co můžete pravděpodobně očekávat od hodnocení v jiných médiích - pravděpodobně se dozvíte, že RISE OF THE ROBOTS je revoluční a převratnou hrou, ve které se podařilo dosáhnout ideálního souznění mezi vynikající hratelností a grafickým provedením, které překonává všechna dosud známá měřítka. Že se léta práce na této hře vyplatila a že před sebou máte nejvyšší stupínek na žebříčku bojových her na PC. Všechno tohle, ať už to bude podáno jakkoli, však není nic jiného, než prostá (nikoli sprostá) lež.

SCORE si vyhrazuje právo na objektivní hodnocení po všech stránkách a v jeho zájmu je informovanost čtenářů o SKUTEČNÝCH kvalitách té které hry. Žádná hra se proto nedočká vysokého ocenění jenom proto, že VYPADÁ pěkně. RISE OF THE ROBOTS pěkně nevypadá - vypadá naprosto úžasně! Se zcela chladným svědomím můžeme tvrdit, že po grafické stránce není RISE mezi nejlepšími bojovými hrami na PC - RISE JE NEJLEPŠÍ. Máte-li dostatečně rychlou grafickou kartu, uvidíte na svých monitorech něco opravdu nevidaného - uvidíte boje těch nejlepe vyrenedrovaných robotů v tom nejvyšším rozlišení (hra běží v rozlišení 640x480). Ve srovnání s ostatními hrami tohoto typu (STREET FIGHTER II, MORTAL KOMBAT, ONE MUST FALL) je



padá - vypadá naprosto úžasně! Se zcela chladným svědomím můžeme tvrdit, že po grafické stránce není RISE mezi nejlepšími bojovými hrami na PC - RISE JE NEJLEPŠÍ. Máte-li dostatečně rychlou grafickou kartu, uvidíte na svých monitorech něco opravdu nevidaného - uvidíte boje těch nejlepe vyrenedrovaných robotů v tom nejvyšším rozlišení (hra běží v rozlišení 640x480). Ve srovnání s ostatními hrami tohoto typu (STREET FIGHTER II, MORTAL KOMBAT, ONE MUST FALL) je

graficky RISE OF THE ROBOTS o několik generací vpředul. U technického provedení zůstaneme - nejen, že je hra samotná graficky něčím vyjimečným, je i vyjimečně prezentována - v CD-ROM verzi uvidíte nádherné demo doprovázené hudbou, kterou složil Brian May - kytarista bývalé skupiny Queen, hra obsahuje i několik nádherných animovaných scén, které připraví scénu pro nadcházející boj. Potud je vše v naprostém pořádku a mohli bychom skončit hned tady - řici si, že hra vypadá dobře, a že také asi bude dobrá. Potíž je v tom, že dobrá není ani trochu a naši povinnosti je podat vám o tomto tvrzení několik důkazů.

Dobře, RISE nemusíme považovat zrovna za klasickou bojovou hru typu STREET FIGHTER II či MORTAL KOMBAT - ačkoli její ambice možná sahají až sem, se svými charakteristikami do skupiny dobrých bojových her rozhodně nezapadá - i jako netradiční bojová hra by mohla být stále dobrá. Není! Jak to přijde? Odpověď je prostá - stejně jako u několika "fantastických titulů nové generace" je se hrou všechno v pořádku. Všechno kromě jediné věci - hratelnosti. K čemu je však technicky dokonalé dílo s několika lety práce a úsilí na něj vynaloženými, když se výsledek nedá hrát? Takže

kopy a údery pěstí, tak i nastavení síly úderu (podle délky stisknutí tlačítka roste síla úderu). Pokud i přesto ovládání zvládnete a přejde vám do krve, poznáte, že všechny souboje jsou v podstatě velmi krátké - buďto vás nepřátelský robot dvěma ranami zdecimuje, anebo uděláte to samé vy jemu. Souboje jsou tak vlastně velice krátké a nudné - jako zoufalý pokus o prodloužení hratelnosti se jeví možnost nastavení počtu kol na 3, 5 či dokonce 7. Z rádobý prodloužené hratelnosti se tak stává spíše prodloužená agónie.

Jednotliví roboti se od sebe diametrálně odlišují, každý má své specifické přednosti a slabosti. Měli by mít i jakousi "umělou inteligenci", podle které by měli odhalit slabá místa nepřítele či vykrývat často se opakující pohyby. V praxi však tato inteligence znamená, že první kolo většinou vyhrajete, zatímco ve



Grafika je skutečně úžasná a není sporu o tom, že žádná akční hra na PC takovéto kvality nedosahuje

co k čertu tak snižuje úroveň zábavy? Kde je zakopaný pes? V čem je problém? Čtete dál.

Pokud jde o příběh, posuďte sami, na kolik je přitažlivý - nejmodernější robot nové generace ne nepodobný ženské období T1000 z filmu TERMINATOR 2, který je nasazen jako dozorce nad kompletně robotizovanou továrnou, je infikován tzv. Egovirem. Následkem toho přeprogramuje všechny roboty v továrně (tzn. 5 robotů) k podobné zvrhlým cílům, jako jsou jeho vlastní (trápení malých zvířátek, odhazování odpadků na veřejnosti, vyhazování lidstva atd.). Kladným hrdinou hry je Cyborg -

robot s lidským mozkem, který se do továrny vydává s jediným cílem - najít a zničit. Na své cestě za Dozorcem (Supervisor) se utká s veškerým mechanickým personálem (znovu opakujeme že personál zahrnuje pět odlišných robotů) a konečně s Dozorcem samotným. Vypadá přitažlivě? Ne tak docela!

Předně - šest nepřátel je velmi málo. A i když je obtížnost hry nastavitelná, a i když vám přemožení každého z robotů dá jistě zabrat, hratelnosti rozhodně nepřispěje stupidní obtížnost i na nejjednodušší úrovni a nesmyslná nutnost začínat od začátku kdykoli budete poraženi kterýmkoli z robotů. Každý z robotů, Cyborga nevyjímaje, má navíc zoufale málo pohybů, o speciálních pohybech nemluvě. Ovládání také není vyřešeno tím nejšťastnějším způsobem - s jedním tlačítkem pro obranu zbývá už jen jediné tlačítko, kterým musíte ovládnout jak

druhým a dalších se z nepřítelů stane zuřivý mechanismus, který vám nedá sebelepší šanci. Díky komplexnosti a propracovanosti robotů vyvstává další obrovská chyba - všichni roboti až na Cyborga jsou zpracováni a animováni jen z jedné strany, tzn. není možné si vzájemně vyměnit strany či přeskakovat jeden druhého - u dobré bojové hry naprosta samozřejmost a důležitý taktický element. Ze stejného důvodu je také hra pro dva hráče, která by snad mohla hratelnost trochu zachránit, omezena jen na souboje Cyborga s některým z ostatních robotů, případně se svým dvojníkem - trochu málo ne?

Bang! Takhle tedy splaskla bublina RISE OF THE ROBOTS. Nadšení vyvanulo a zbyl jen pocit. Pocit, že při překotném technickém vývoji a snaze o překonání existujících limitů se někdy vytrácí to, co činí hry hrami a co dělá dobré a zábavné produkty od propadáků, byť blýskavých a naleštěných. Když totiž se hry zmizí hratelnost, nepomůže jí k úspěchu ani to nejfantastičtější provedení, ani ta nejdokonalejší technologie. Alespoň ve SCORE díky bohu ne!

score	59%
Název hry:	RISE OF THE ROBOTS
Výrobce:	Mirage
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Bojová
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	50%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%

Obrovský červený robot je předposledním monstem ve hře.





Road Rash



Shock Wave

3DO

...znamená
budoucnost.
Přesvědčte
se o tom!

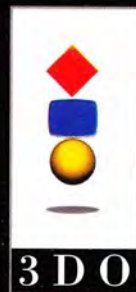


Battle Chess



Shock Wave

Alone In The Dark? (v lednu)
Another World.....1949,-
Burning Soldier 1999,-
Demolition Man.....1799,-
Dragons Lair 1949,-
Driving Need For Speed 2149,-
Escape from Monster Manor.....1949,-
Family Feud 1799,-
FIFA International Soccer 1949,-
Madden NFL 94 1949,-
Magic Carpet.....2149,-
Megarace 2349,-
Rise of The Robots.....? (v lednu)
Road Rash 2199,-
Sherlock Holmes 1949,-
Shock Wave.....2199,-
Slayer.....1949,-
Soccer Kid 1849,-
Space Hulk 1949,-
Star Control 2 1999,-
Super Wing Commander 1949,-
Syndicate 1949,-
The Horde 1999,-
Theme Park 2149,-
Total Eclipse.....1999,-
Twisted Gameshow 1949,-
Quarantine 1799,-



3DO

V případě zájmu kontaktujte firmu VISION,
Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6 tel.:
02/311 88 52, 32 88 74

RECENZE

Universe

Celkem sto třetí
nepovedená sci-fi
adventure, pěkně
nám to roste...

UNIVERSE je typická vesmírná adventura na způsob Space Questů, která má předpoklady pro to, aby byla dobrá, ale několik zbytečných chyb z ní dělá tuctovou záležitost. Za prvé je to do očí bijící a nervy drásající přišerné ovládání, díky jehož nesmyslné složitosti se hra stává nehratelnou. Za druhé narazíte na spoustu chyb v programu, postavička se zasekává, mele se na místě, oznámí, že vykoná příkaz a vyhodne se na něj, atd. Misty jsem si vzpomněl na smutnou "adventuru" Red Hell, která měla podobné tendence, ovšem mnohem, mnohem horší. Konverze z Amigy, kde se Universe stalo vyhledávanou přehlídkou 256ti barev, je ubohá nikdo se ani neobtěžoval předělat zvuky pro lepší zvukové karty. Příběh také není nic moc, protože puberták vtažený záhadným strojem v domě svého strýčka do hlubin vesmíru, kde se z něj stává hrdina hvězdných válek je nekonečně ohrané téma futrál. Nehratelnou obtížnost hry nemá na svědomí pouze ovládání, ale i na hlavu postavená logika většiny úkolů: například do auta se nedá normálně nastoupit, ale musí se do něj skočit, vypáčení dveří nedosáhnete použitím tyče, ale vložením tyče do dveří, kabát nemůžete normálně vzít ze skříně a pak obléci, ale musíte si ho obléci přímo ve

skříně (l), apod. Malíčké předměty se musí používat na těch nejnepravděpodobnějších místech, aby posunuly lavinu nesmyslnosti o kousíček dál. UNIVERSE doslova zachránila grafika, protože nebyť její dokonalost, stěží by se někdo s touto hrou obtěžoval déle než pět minut.

Akční vložky jsou skutečně výrazně ubohé a jejich vrcholem je sestřelování létajících motorek, u kterého omdlíte nikoli vzrušením, ale zuřivostí nad tím, jak hrozná a zdoluhavá tato "simulace" je. Sierra je z tohoto hlediska ke svým hráčům zdvořilejší a alespoň dává možnost svoje (stejně hrozná) akční scény přeskočit. V UNIVERSE žádné podobné dobrodruží nenaleznete. Hudba občas brouká, aby se neřeklo a se zvuky se autoři ani neobtěžovali.

Od úplného propadáku se UNIVERSE liší tím, že úroveň zábavy je jakž takž vybalancována s úrovní skapanosti a tudíž je možno tuto hru se zařatými zuby hrát. Je vidět, že si s touto hrou někdo dal velkou práci a to hlavně z grafické stránky, měl však smůlu, protože své úsilí evidentně překomboval a vznikla nehratelná záležitost. Škoda.

ANDREW

score 58%

Název hry:	UNIVERSE
Výrobce:	Core Design
Žánr:	Sci - Fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	45%
Grafika:	90%
Zvuk:	35%



Return to Ringworld

Celkem sto čtvrtá
nepovedená sci-fi
adventura, pěkně
nám to roste...

RETURN TO RINGWORLD je typická vesmírná adventura na způsob Space Questů, která má předpoklady pro to, aby byla dobrá, ale několik zbytečných chyb z ní dělá tuctovou záležitost. Za prvé je to stupidní děj, který vás nutí neustále si opakovat, že sedíte doma u počítače a ne v jidelně pro duševně postižené. Ve hře ovládáte celkem tři postavy a můžete se mezi nimi přepínat, jelikož každý z nich je dobrý na něco jiného, zesložituje se problém "kde co použít" na "s

kým kde co použít". Nelogičnost problémů je do nebe volající, uvedu typický příklad: hrají s postavou 1 a potřebují věc, kterou má u sebe postava 2 použít na místě, kam postava 2 nemůže vejít. Postava 2 však tvrdšíjné odmítá postavě 1 věc předat, ať se mezi nimi přepínám, jak chci. Nakonec totožný předmět naleznete schovaný v jedné místnosti, ale proč? Proč si mezi sebou mé postavy nepodaly jedinou věc? Záhada.

CDčko je sice hezká věc, ale kromě namluvených dialogů jeho kapacity RETURN TO RINGWORLD II nijak nevyužívá. Ba naopak, hra je tak krátká a jednoduchá, že by stačilo pár disket a pořádná komprese. Až na malé výjimky a jedno pořádné nepříjemné bludiště není nad čím koumat a za jediný den máte po zábavě. Akční vložky jsou skutečně výrazně ubohé a jejich vrcholem je let balónem, u kterého omdlíte nikoli vzrušením, ale zuřivostí nad tím, jak hrozná a zdoluhavá tato "simulace" je. Moc by pomohla možnost tyto scény přeskočit, ale bohužel se nikdo nesmíloval podobnou volbu přidat. (sbrání skautských bobříků - LLC)

Od úplného propadáku se RETURN TO RINGWORLD II liší tím, že úroveň zábavy je jakž takž vybalancována s úrovní skapanosti



a tudíž je možno tuto hru se zařatými zuby hrát. Je vidět, že práci na hře někdo drze odflákl a v syrovém stavu ji poslal mezi lidi, měl však štěstí, že celé to vesmírné harampáči drží alespoň trochu pohromadě, takže milovníci žánru možná přivrou oči. Avšak běžného hráče na Ringworldu zaujme leda tak intro. Firma Tsunami se tak po několika vlažných projektech přesouvá mezi "ty horší". A přitom vypadala docela slibně. Škoda.

ANDREW

score 58%

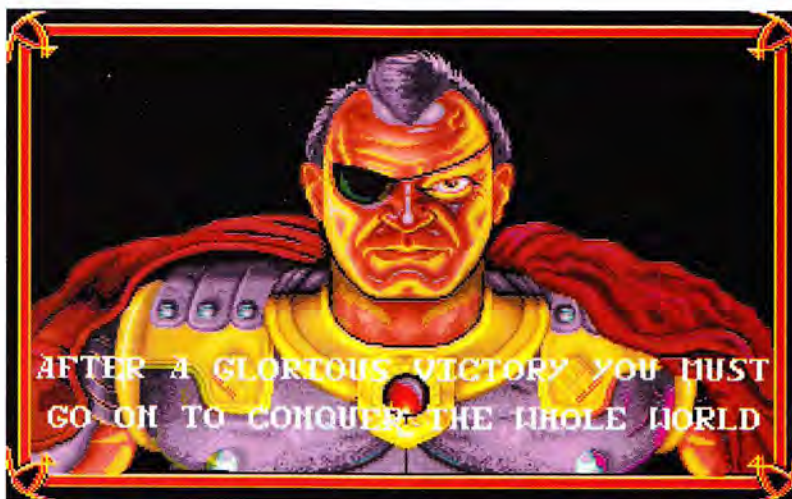
Název hry:	RINGWORLD II
Výrobce:	Tsunami
Žánr:	Sci - Fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Jednoduché
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	45%
Grafika:	45%
Zvuk:	50%

Powermonger

O tom, že jedna z prvních her firmy BULLFROG patří mezi revoluční a zároveň nezapomenutelné klasické tituly dnes již není sporu. U této hry skutečně čas prokázal její kvalitu, a ani po tolika letech neztrácí ani trochu na hrátelnosti, zábavnosti a přitažlivosti. POWERMONGER stále předčí i řadu titulů současnosti, které se honosí nálepkami „multimediální“, „interaktivní“ a neřídka také „nejlepší hra všech dob“, ale které svou hrátelností zůstávají hluboko u země. POWERMONGER není jen úžasně zábavnou a hrátelnou hrou - na svou dobu byl také převratně zpracovaným a technicky dokonalým produktem - nádherně vymodelovaná a realistická 3D krajina s neuvěřitelným množstvím titěrných detailů, množství nejrozdílnějších prostředí a perfektní pohyb po mapě spolu s možností libovolně krajinu otáčet a přibližovat tvoří dokonale souznění, jehož výsledkem je jedna z nejlepších strategických her všech dob.

Tady se stáváte středověkým vojevůdcem a vydáváte se na tažení po obrovské říši rozdělené mezi tři panovníky. Říše zahrnuje desítky

Jsou věci, mezi nebem a zemí, o kterých bychom neměli mluvit, jsou prostě nepochopitelné. Proč vás revizor kontroluje jen tehdy, když si zapomenete legitimaci nebo lístek, proč nikdy neprší, když máte deštník a naopak, proč máte pořád tak málo peněz a proč jsme ve SCORE ještě nikdy nepsali o hře POWERMONGER - nezapomenutelném velikánovi a mezníku ve strategických hrách všech dob.



rozdílných map a prostředí, z nichž každé vyžaduje specifický přístup a taktiku. Díky komplexnímu a velice propracovanému systému ovládání máte nejen možnost ovládnutí všech aspektů středověké války, ale také přístup k obrovskému množství informací a údajů, které vám pomohou vést úspěšné tažení. Území, ve kterých se boje odehrávají se rozprostírají na ostrovních královstvích, stejně jako na vnitrozemských panstvích a jen použitím té nejvychytralejší strategie se vám podaří sjednotit všechna království pod vaši nadvládu a stát se pánem světa.

Svým zpracováním a přístupem k ovládání je POWERMONGER skutečně jednou z těch nejpropracovanějších a detailních her. Dost na tom, že každá úroveň, nebo mapa, chcete-li, obsahuje několik sídel - více, vesnic, měst i osamělých domů a věží nepřátelských vojevůdců z nichž každá má svoje jméno, ale všichni lidé, kteří se zde vyskytují mají svá jména a kliknutím na jejich postavy se můžete dozvědět nejen odkud pochází a komu slouží, ale také jakou zbraň používají, kolik jim je let a jakou mají náladu! Detailně prokreslená krajina je plná detailů - na stromech se mění listí s ročním obdobím (každý les má mimochodem také svoje jméno), létají tady tažní ptáci, ovce spokojené bečí, voda šplouchá a táborové ohňky plápolají.

Dokonalost prostředí však není nic proti dokonalosti,

s jakou hra přistupuje k vlastnímu válečnému tažení - o jak propracovanou strategii se tady jedná! Každou hru začínáte s malým počtem vlastních vojáků a omezenými zásobami potravin. Je zcela na vás, jakou taktiku zvolíte, abyste získal převahu nad nepřátelskými armádami a podrobil si většinu obyvatelstva - použijete hrubou sílu a vyhladíte všechna nepřátelská sídla? Vyrabujete zásoby potravin ve vesnicích a rozdrťte veškerý odpor metodou „spálené země“? Anebo budete táhnout od vesnice k vesnici, od města k městu a podrobíte si obyvatele bez prolití krve, jen početní či silovou převahou (lze nastavit sílu útoku ve třech stupních)? Když to uděláte, můžete nechat vesničany pracovat na polích a příležitostně vybírat dávky potravin. Můžete je také verbovat do armády, ale pozor - čím více vojáků, tím více potravin bude potřeba. Budete podrobené osady vykořisťovat a brát jim všechno jídlo? Nečekejte, že budou spokojeni a že budou čelit nepřátelským armádám s vervou. Naopak - dobře je zásobujte a starejte se o své poddané a můžete se spolehnout, že při útoku na vaše osady utrpí nepřátelé značné ztráty. Potřebujete lepší zbraně? Vyrobtě si je! Hodily by se vám luky, kopí, lodě anebo snad katapult, meče nebo dokonce dělo? Všechno závisí na zdrojích osady? Vesnice obklopené lesy mohou produkovat zboží ze dřeva (ovšem jen do vykácení všech lesů) a je-li ve vsi kovárna můžete vyrobit i katapult. Jste v horách? Výborně - budete mít snad štěstí a narážíte na důl - železo na meče a děla je neocenitelné.

A jak budete postupovat proti nepřátelským armádám - rozprášíte je hned na začátku, než se stačí zformovat do mocných

jednotek, anebo budete sami budovat vlastní nepřemohitelnou armádu? Budete uzavírat příměří a nabízet obchody? Musíte ovšem dbát na charakter nepřátelské armády - proti luciferním pramálo zmůžete bez dostatečné výzbroje a početní převahu nezdoláte bez střelných či těžkých zbraní (Mimochodem - POWERMONGER podporuje hru po modemu nebo po síti, a tak se můžete setkat až se třemi lidskými hráči najednou!). Pokud se vám podaří porazit část nepřátelské armády, máte šanci na zajmutí jejího velitele, který se posléze přidá na vaši stranu a může být velmi nápomocen - i když rozkazy pro něj nosí poštovní holub a jsou tak mírně opožděné, může spojenecký velitel (mohou být až čtyři) vykonávat totéž, co vy sami - chcete, aby si vytvořil vlastní armádu a zaútočil na nepřítele z druhé strany, než vy? Chcete aby dohlížel na výrobu ve vzdálených vesnicích? Chcete, aby obcházel vaše vesnice a shromažďoval zásoby potravin na určeném místě? Chcete aby se vydal na průzkum do nepřátelského sídla? Co vlastně chcete?

Ať už je to cokoliv, POWERMONGER je přesně tím, kde to najdete. Dokonalá strategická hra, která i dnes těžko hledá konkurenta je už většinou z vás dobře známá. Verze pro Amigu má nezaměnitelné kouzlo a navíc dokonalé intro, které bohužel chybí ve verzi pro PC. Na druhou stranu - PC verze se dnes již řadí mezi levné tituly, a tak si ji za relativně nízkou cenu můžete koupit každý, kdo touží po vlastnictví této, dnes již kultovní hry.

ICE



score 91%

Název hry:	POWERMONGER
Výrobce:	Bullfrog
Žánr:	Válečná
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	95%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

Vesnička na kopci je příslibem možné stavby dolu a výroby zbraní ze železa. Dole: Nasazení katapultu je při obléhání města značnou pomocí. Škoda, že střela někdy zasáhne dům či dílnu a ochromí tak hospodářství obce.



Ishar

The Legend of the Fortress

(dokončení návodu)

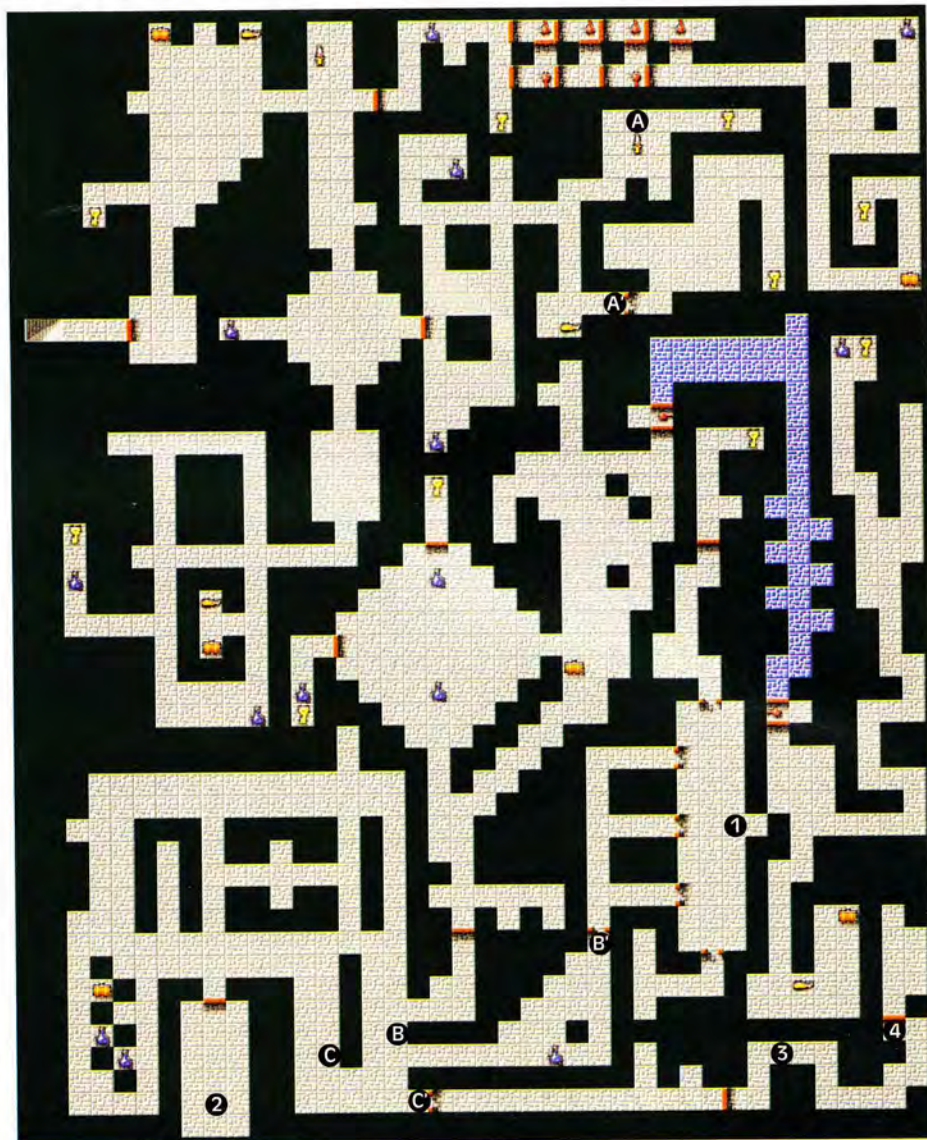
34 - Vstup do bludiště Valatharu je hlídáný velice silným a nebezpečným kouzelníkem, který ovládá jediné kouzlo - oslepení. I když proti slepotě existuje protilek, je možné kouzelníka zlikvidovat bez poškození vlastních řad, a to kouzlem LIGHTNING, které na rozdíl od ostatních bojových kouzel nevyžaduje zaměřování cíle (likviduje všechny nepřátele v dohledu) a pokud jste rekrutovali Zelorana ve vesnici (29), máte vyhráno. Než vstoupíte do bludiště Valatharu, dokonale se vyzbrojte a nakupte tuny lektvarů na kouzla pro obnovování psychické a fyzické energie. Vstupní dveře odemknete klíčem od Erwana a dostanete se do nejrozsáhlejšího bludiště hry. Vypadá zhruba takhle. Přesně jako mapa vpravo.

Problémy? Skoro žádné. Pár tuhých bojů s několika kouzelníky a jim podobnými tvrdáky. Poměrně náročné přehazování pák...OK, přemluvili jste mě, řeknu vám jak na to. Zhruba v první čtvrtině bludiště narazíte na logický problém v podobě pák otevírajících různé dveře. Vezměte si k ruce mapu, držte ji jako normální člověk (tzn. severem nahoru) a přehodte páku vlevo dole, druhou zleva nahoře, vlevo nahoře, znovu druhou zleva nahoře, vpravo dole, druhou zleva nahoře, vlevo nahoře a konečně vpravo nahoře („nahore“ pochopitelně znamená na severní zdi, „dole“ na jižní. Zvládnete to.).

Pozor na modře označenou část, která se po přehození páky zaplní vodou a kterou musíte proběhnout. Musíte být rychlí nebo mazaní a použít lektvar nezranitelnosti - CLOPATOS. V místě označeném „1“ je poslední runová tabulka, „2“ označuje amulet Silmarills, „3“ je sympatický dráček, kterého s pomocí prstenů od Brozla, výdrže a síly porazíte a konečně dveře označené číslici „4“ projdete jen v mnišských hábitech. Následuje teleport do Isharu.

Ishar je dlouhá chodba plná tuhých kouzelníků, které musíte kupodivu zabit. Na konci chodby je Samotný Krogh, na nějž platí jediné - Morgulino kouzlo ANTI-KROGH. Pokud máte dostatek ingrediencí pro lektvar GHOSLAM, který obnovuje psychickou sílu a dostatečně rychle jej dokážete Morgule namíchávat, pravděpodobně zvítězíte. Jestli se vám to nepovede, Kendoria zůstane pod nadvládou odporného Krogha navždy. A to našte, ne?

ICE



Ring World

nÁVOD

score

magazin počítačových her



správnou kombinézu a použijte na ni kyslíkovou bombu. Kombinézu si oblečte a projděte přetlakovou komorou ven. Po chvíli chzení mimo loď vám jednotky ARM unesou váš koráb i s Mirandou.

Podívejte se na vysílačku a zvolte scan, objeví se malá mapka, na které se jevíte jako červené tečky. Podle této mapky posbírejte: A1 až A3 - zde leží první tři komponenty na opravu lodi. B - joystick. Nutno zasadit do ovládacího pultu lodi. C - raketa. Aby se stala pojízdnou vložte do otvoru v ní všechny věci (dvě z nich jsou hned ve schránce uvnitř lodi) a v pilotní kabině vyměňte monitor a nasadte joystick. D - v pravé části lodi odsuňte plech a vezměte

obrazovku a v části levé seberte NAVIGATION GYRO. E - Quinn musí na radar vylézt, sklopit talíř a stisknout červené tlačítko, poté může z radaru vyjmout baterii.

Až bude všechno na místě posadte oba chlápky do rakety a sahněte na joystick. Po přistání jděte o pár místnosti na jih a vlezte do Maglevu. Jděte na sever a vystupte u druhého výtahu, pak pěšky nahoru a doleva z výtahu, Seekerem podržte dveře, zatímco Quinn sepne spínač schody. Vejděte do místnosti nahoře. Seekerem nadzvedněte robota, Quinnem na něj použijte airbag, pak ho znovu Seekerem nadzvedněte a zase použijte airbag. Pak airbag nafoukněte kyslíkovou bombou a robota převrhnete tak, že stisknutím tlačítka vytáhnete kabinu. Prostřední tlačítko na ovládní výtahu spustí výtah, když je na obrazovce mapka.

Jako Miranda nepijte nápoj a vytáhněte z křesla drátek. Jako Quinn si promluve s mužem a pak s náčelníci ledového kmene. Vyjděte z místnosti a jděte čtyřikrát doleva, jednou nahoru, dvakrát doprava, do místnosti, pohněte kladkou, ven, dvakrát doleva, dolů, dvakrát doprava, do místnosti, dvakrát seberte červený kyslíkový tank, ven doprava, dolů, dvakrát doprava, dolů, dvakrát doprava, dovnitř naplňte kyslíkovou bombu u kohoutku na přístroji, ven doprava a na balón použijte kyslíkovou bombu. Následuje simulace letu balónem, kde musíte využívat tahu vzduchových proudů, abyste balón navedli na sever k ústí řeky a držet se nízko při zemi přistáli na poušti. Tam používejte vysílačku a její scanner, až vás dovede do lesa. V lese ve vesničce zapiskejte na píšťalku a jděte doprava za ghulem. Pak zastřelte vojáka pistolí a vylezte na jeho strážnici, pomocí převlečení se dostanete až na základnu ARM. Aby to nebylo tak jednotvárné, přepněte

se teď na Seekera. Promluve si s náčelníci a v ledovém městečku v místnostech posbírejte tyto věci: dvě lampičky, flásku alkoholu, masku, střelný prach a skleněnou „sýrečkovou“ lahev. Použijte alkohol na masku a pak jděte do místnosti, kde Quinn odletěl balónem. Tam se dejte nahoru a znovu nahoru, až dojdete do jeskyně s nápisem na zdi.

Popadněte lano a spusťte se dolů do průrvy. Dole položte lampičku na vodu a přiklopte na ni lahev. Vezměte klíč a jděte do nejvyššího patra ledové vesnice k výtahu, kterým jste přijeli. Vejděte do něj levým vchodem a slezte až na dno šachty. Tam použijte střelný prach na zem a zapalte ho druhou lampičkou. Nasadte si roušku a prolezte dírou. Čeká vás velice nepříjemné bludiště, které nemá cenu mapovat, protože nejen, že si z něho odnesete kýžený poklad - diamant a listiny, ale také v něm musíte vystřílet všechny vampiry, takže ho stejně budete muset prochodit celé. Až bude vše hotovo, vraťte se k náčelníci, promluve s ní, dejte jí listiny a ukažte jí diamant, pak se přepněte na Mirandu.

Zrovna ji do vězení přinesou trochu jídla. Až doji seberte polštář, žárovku z lampičky a tácek od jídla a použijte polštář na toaletu, drátek z výslechu na polštář a tácek na drátek s polštářem. Stiskněte tlačítko splachování a jste na svobodě. Chodbou jděte doleva a do strážní kanceláře. Vezměte krabici s pilníkem a zpět ve své cele pilníkem odpijte okénko větrací šachty. Větrací systém je nevelký. Laserové paprsky se vypínají přepínáním obvodu pokus - omyl. Nahlížením do okének můžete poslouchat konverzace, druhé nahlédnutí mnohdy ukáže jinou pasáž nežli pohled první. Do okénka laboratoře se podívejte třikrát a až vědci odejdou vlezte dovnitř. Vstupte do pravých dveří a použitím ovládacího pultu vzbudte mutanty. Dlouhá animace.

Jednoduchým bludištěm navedte loď k východu, ocitnete se ve městě nad oceánem. Jděte tak dlouho, až narazíte na kruhový koridor. Do místnosti v jeho středu vstupte dveřmi na jeho opačné straně. Uvnitř se odehraje delší dialog. Poté už stačí jen vstoupit do světelného paprsku a zjistit, že RING WORLD 2 má stejně nemastný, neslaný konec jako celý ostatní průběh hry.

ANDREW

Dole sál, vpravo jeskyně, vpravo dale konec hry, vlevo text, nahoře linka... Prostě tenhle vesmír je dost hrozný místo pro život, hmmm...



Ve hře ovládáte celkem tři charaktery: kapitána Quinna, Iva Seekera a ženu Mirandu. Začínáte s Quinnem, promluve tedy ke skříňce uprostřed pokoje a vezměte zbraň stasis gun na rušení silových poli. Dále zvedněte nášlapný teleportační disk a kdo chce, může konzultovat počítač a jeho databázi. Teď pokoj opusťte a přes chodbu vstupte do laboratoře. Vezměte magnet, programovatelné čtecí zařízení a probe (vypadá jako šroubovák zapichnutý v pultu vpravo). Šroubovák použijte na nášlapný disk a na stasis gun. Plnou baterii z disku vložte do stasis gunu. Jděte na můstek a promluve si se Seekerem, dozvíte se co máte udělat. Teď jděte do páté paluby (deck pět) strčte do plátu u zdi a seberte „kleště“, pak vytrhněte kus drátku ze zdi vpravo a vstupte do levých dveří. V léčebné sekci použijte drátek na otvor ve válcovém přístroji, připojte k němu čtecí zařízení a zmáčkněte červený knoflík. Uvnitř zařízení stiskněte volbu ADVANCED PROCEDURES. Vraťte se na můstek a dejte čtecí zařízení Mirandě, poté co si s ní o čtecím zařízení promluvíte. Zpět do oázavony, opět připojte čtecí zařízení a zmáčkněte červené tlačítko. Volte volbu ADVANCED PROCEDURES a venku stiskněte žluté tlačítko. Ze schránky vezměte INFO DISK. Jděte do spodního patra (LANDING BAY). Ze země seberte lano, ke kterému připojte magnet a zahákněte ho na očko uprostřed haly. Použijte ovládání na pravé stěně, nasměrujte magnetický jeřáb (OPERATE CRANE) nad lano s magnetem a zapněte volbu TRACTOR FIELD ON. Opusťte ovládání a po laně vyšplhejte. Na balkóně vstupte do druhých dveří zleva, ale předtím jděte do dveří vlevo dole od lana.

Ze dvou skříňek ve stěnách seberte sonickou pistolí a rozprašovač laseru. Ze země seberte kyslíkovou bombu. V místnosti s laserovým strážcem nejdříve použijte rozprašovač na laser, poté „kleště“ na laser a pak otevřete dveře. Podívejte se na vysílačku a zvukový test v její dolní části nastavte na druhou čárku zleva, vysílačku pak položte na místo, kde byl laser a použijte na ni sonickou pistolí. Po akci ji opět seberte a ze země také vezměte prázdnou nádobku od rozprašovače. Teď použijte stasis gun na stěnu za laserem, vraťte se na můstek, dejte INFO DISK Seekerovi a promluve si s ním.

Po animované sekvenci si promluve se Seekerem a na svém palubním počítači zapněte volbu SCAN OPS, dále zapněte ACTIVE ENABLED, pak DEEP SCAN, potom GEOGRAPHICAL a scenujte povrch jednou nahoru, přistanete na RING WORLDU. Po další animované sekvenci použijte stasis gun na bílého vojáka a pak po něm střílejte sonickou pistolí. Potom si třikrát promluve s umírajícím náčelníkem. Zpět na loď řekněte, že vycsanujete základnu ARM a použijte svůj počítač. Použijte volbu SCAN OPS a poté SHORT SCAN, TECHNOLOGICAL. Kolegům řekněte, že volíte cestu zpět. Po další animované sekvenci odpovězte na Mirandinu otázku poslední odpovědí a jděte za Seekerem k přetlakové komoře dveřmi v LANDING BAY 2. Za použití panelu vpravo od dveří si vyberte

Ultima

underworld

UNPROVEN 5

nor. Pak ho tůknuťm na
leovu myš' čičhej. Avatar
se zdřoguje a zjeví se mu
první dvě písmena posvát-
né mantry, učiníte-li to
ještě dvakrát s dalšími
kadidly, získáte mantru
celou, je to slovo "NĚSAHN".
Lini mohou čichat kadidel
preskocit a rovnou tůto
mantru použít. U pod-
stavečku je pak třeba
zahrát na flétnu noty od
Eyesnacka a objeví se
Pohár Zástrků (cup of
Wonder, zpět v pátém
sklepení se ještě můžete
stavít u jezírka lávy a prom-
luvit si s ženou jménem
Tomoy. Později ji budete
muset přinést obrázek
Toma od Bolmarada z level
7. Uroven detailů je opět
zarážející, protože blízko
Zaka v level 3 je na zdi mal-
ický nápis říkájící "Tom
loves Judy".
Zůstaťe-li dobrovolně
ukoly: promluvitě-li si k
kouzelníkem Anjorem,

hoří. Pak ho tukuťim na



malou postaranní místnůstku. Odtaamtud budete teleportováni do dolu. Tam, ve stylu Pacmana, pobíráte všechny kouzly a odnesete je kousek-likovi Anjorovi. Za odměnu dostanete velký kus zlata, který v podstatě na nic není, ze na to, že pohled na něj ztopoří trpaslíka Goldthirsta.

Level 5

ktere jsou dva bezahly (na mape "A"). Nachazi se v
 spine cervu vsedou dnu (v teto hale jsem take na-
 zi cervu Rotworm). Podle slov dr. Owla se podivejte
 pod jednu z diazidek v jilovychodnim rohu
 kostkovane mistnosti, najdete tam Vino Souctu.
 Dalsim kouzelnikem na hoteli je Ilomo, promluvejte si
 s nim a slibte, ze se podivate po jeho pteili
 curstangou, je to dlezteji pokud jste zvedav!, jak
 s kouzelniky louvoum a Fyrgemem, jsou to
 experti na halucinace. Podle mapy najdete golema
 (na mape "C") a vyzivek ho na souboj. Pomoci Mece
 spravneosti ho porazte a ziskate stit Udlosti
 (Shield of Valor). Nasledujici veci uz nejsou nutne,
 knilnu "Properties of Runestones" (na mape "P"),
 Graiwart vam da tip, jak ziskat silnou rnu Vas,
 popisje vam misto, kde se nachazi teleport ve stene
 (na mape "I"). Vjedete-li do tohoto teleportu a z
 nucem ziskat rnu, misty je na objevnem pokoji pos-
 brat ctvi zelené diamanty a polozte je na ctvi
 policka s obrazy oci v jeho rozli. Potom se vrate
 do stredni mistnosti a stisknete sedivo dactko, ze
 stropu spadne rna Vas, tmave dactko vas telepor-
 tuje pryč.



NAVODY

demona zvaného Slasher of Vells na svět. Vratte se do smrti uražené a klíčem Večnosti odemkněte démonovu hru! uprostřed mapy. Uvnitř uvidíte demona prodlící se z ohně. Nadopujte se vše-možnými štýty a lektvary, přichází chvíle pravdy. Abyste zastavili III demono vor zrození, naházejte do talismánu - Cup of Wonder, 13per of sacrifice, Sword of Justice, Standard of Honor, Ring of Humility, Wine of compassion, Shield of Valor a Book of Honesty. Dojde k otevření astrální brány, kudy bude Avatar vycunat do astrálního světa. Z místa, kde se objevíte, povedou tři cesty: modrá, červená a žlutá. Zastřete v paměti a vybašte si barvy, kterou ukázala koule v první úrovní. Po cestě ještě těhle barvy bězte až k teleportu a vola! konec. Hútná hra, co?

ANDREW

Vezek smonden vám dá,
oprazek toma pro Judy,
klic od dveří v sz třídu
mapy a konečné kallistran
spilinter, díky němuž
uvidíte tajný vchod
nahaželci se v centru
mapy. Tento vchod vede
do sektozu zvaneho
Tombs, kde se vaši pár
užitečnýh vec. Nynt jděte
zpřava o Cunstangovi, se
zmíni o knize Polanae Fano.
Jděte ke krizi v této sešte
uovrni a zasepřete matru
"FANLO", získáte první část

apne ji siza lasky a na zemi
zivoty (of Love), s poslední částí,
SZ nřizku a klíčem od
přístup ke schodišti vzhůru.
se až do level 3, kde
ševl of Courage). Po cestě
smí bludičky, která vás láká
ziza. Nevěte ji. Všechny tři
ní na sebe položte, čímž

PROVEN 8

musel jsem jmenovat "carasso", jedině obyvatelé této nejspodnější jeskyně. Pová vám o kostech Tyballova bratra Carassoma a dá vám klíč skůli Key. Podle mapy křivkonošy kost najdete (nachází se u nich pár run a hluků) a odnesete je do level 5 k hrobinu. Na mapě je jedna z hrobek označena jménem Garmon, tam kost použijte na hrob a zjeví se kouzelnický duch. Odpovězte mu na dvě pok-mantské otázky slovy "TALLS-MAUNS" a "VOLCANO". Řekne vám, jak zabírat přichod Tyballem vyvolaněho

Znakem „X” jsou označeny tři schodiště sestupující do level 8, 5 poskoky Tybala nemusejí bojovat, pokud najdete Médallion of Passage (a mapu „M.”). Je ovšem možné je všechny pobít a s vaší jistě pokračování úrovně zkoušenost by to neměl být problém. Najdíte muže jménem Naruto a vzschodíte se do level 8 kité ke dveřím v ohni. Kraji 5V schodiště do level 8 vede do míst, kde jsou pohazeny kusy mineriálu Op Rock, jeden z nich si vezměte. Tatoto malá jeskyně má ještě jeden východ směrem vzadu, kde leží důležitý kític. Další východ do level 8, trochu jízny, vede opět do malé jeskyně, která vás zpet do úrovně 7. Pohádková správková kompa vám da vybrat z mnoha předmětů poslávká kompu, která pomůže najít Tybala. Našel jsem ji pomoci identifikaciho kouzla. Všimněte si mapy, to je bludiště vedoucí k Tybalovi. Použijete-li tam korunu, ukáže se zítca cestícka, jez vás provede bludištěm. Po dle ale chce být šiká postída a chce vypadnou. Stezí to zítca přijít na místo označene na mapě „R” a zakouzit Reveal (OAO). Objev se tajně dvere vedoucí přmo do Tybalovy pravy. Tak nebo tak se dostate do haly, kde má svou magickou kouli na podstavec. Na tuto kouli rýchle hodte Op Rock, tím ji zničíte a Tybalova nejlí vypadnou. Osvoobte Artaí. Ted jďte do severozápadní části mapy osvoobit vezne. Jedním z nich je Gaursting o kterém se zmiňoval kouzelník Illomo. Rekněte mu, že víte o FOLANAE a on vás pospět za Illomem. Než tam půjdete, osvoobte vezne Bollinarda, da vám



Vlevo: Pekelná brána otevřena, kdo do ní vejde, tomu hlava...sakra!
Vpravo: zelená je tráva a takový úzký pruh cesty mezi blesky na konci hry ULTIMA UNDERWORLD...jaké popisky byste asi chtěli vy?

system shock

kompletní
řešení

Geniální SYSTEM SHOCK jsme se v redakci snažili pokorit hodně dlouho. Připojil se dokonce i náš vydavatel Olda a přesvědčil své okolí o tom, že to s hraním myslí stejně vážně jako jeho šilená redakce. SYSTEM SHOCK se z velké části skládá z bojů a pouze někdy, ve velké závislosti na zvolené obtížnosti, se vám stane, že zoufale získáte na logickém problému. Tento návod byl sestaven pro úroveň hry "Normal", přičemž obtížnost "Easy" je v podstatě stejná až na to, že jsou v ní vynechány některé úkoly jako návrat do patra Maintenance kvůli rozbitému mikroobvodu, apod. Úroveň "Hard" je pravděpodobně dějově stejná jako "Normal", ale chybí některá vodítka k řešení logických problémů v E-mailových zprávách a jak reálně tak virtuální boje jsou peklé složitě. Doporučujeme tedy navolit všechny položky při startu hry na "Normal" a pustit se do letošní nejvyšší ohodnocené hry. Ujišťujeme vás, že opravdu stojí za to. Nosníkem tohoto návodu jsou mapy všech pater s popisem nejdůležitějších míst. Po celé kosmické stanici je roztroušeno spousta předmětů, ale jen malá část z nich je zajímavá. Většina výstroje je vylepšitelná, takže seberete-li lampičku verze 1 (V1), je téměř jisté, že časem najdete verze vyšší a tudíž svítivější (V2, V3, atd.). V podstatě je třeba posbírat pouze výstroj, která je indikovaná ikonami. (viz vysvětlivky)

Pokud chcete mít jasno, co se právě děje, pravidelně pročítejte E-Mailové zprávy roztroušené okolo mrtvol. Zcela na počátku například naleznete kód k otevření východu ze sanitárního centra v jednom z logů, kódy se vám často zapisují do E-Mailové kolonky DATA a bývají nalezeny ve virtuální realitě. Přesné cifry kódů do návodu záměrně neuvádím, protože se často mění a nebyl by na ně spoleh. V pozdějších etapách hry kontrolujte hardwarovou funkci Status, která ukazuje stávající Shodanovu aktivitu, počet živých CPU, procentáž nadhledu Shodana nad úrovní a jiné zajímavosti. Shodanův nadhled nad úrovněmi udávány v procentech (Security) můžete sabotovat rozbíjením kamer a CPU uzlů. V ideálním případě je možno zlikvidovat všechny kamery i CPU a dosáhnout Security 0%, ale není to nutné. Demolování sledovacích zařízení je nutné jen potud, dokud se neotevrou všechny dveře zamčené na důvod "BLOCKED BY SHODAN SECURITY", což se obvykle stane, až snížíte nadhled pod 40% (záleží na zvolené obtížnosti). V patrech 1 až 7 je možno zajistit nekonečné znovuoživování aktivováním uzdravovacích center podobně jako tomu bylo se Stromkem Života v Ultimách Underworld.

Úroveň 1

Toto počáteční patro neskrývá žádné speciální úkoly a jeho jediným úkolem je dostat hráče do děje a do ovládání hry. Po jisté době se dostanete do centra první úrovně, do kontrolní místnosti (CONTROL), kde roboti hlídají jistíci zařízení. Na logické hádanky jako je skládání a podobně můžete dvojitým kliknutím použít sondu Logic Probe, která úkol vyřeší za vás. Ve většině virtuálních prostorů je alespoň jeden zámek odemkávající dveře v reálném světě ("CYBER LOCK"), takže při cyberpunkových výletech dávejte dobrý pozor. Místní zombici se sice rodí stále dokola, ale jsou proti vám úplně bezmocní. Nakonec projdete první nepřijemnou konfrontaci se Shodanovou gardou při ničení CPUček. V prvních šesti patrech musíte bezpodmínečně zničit všechny CPU uzly. Po jejich zničení se vždy v jejich lokaci objeví na monitoru jedno osamělé číslo. Zapisováním těchto čísel získáte šestimístný destrukční kód.

Úroveň 2

Opět spíše zahřívací kolo, kde však narazíte hned na dva virtuální vstupy, což bude pro vás novinkou. VR terminál v knihovně obsahuje cyberspace lock, který musíte odblokovat. Úkolem této a následující úrovně je zničit laserová děla, kterými chce Shodan rozkrájet Země. Zničíte je tak, že vystříknete do vztyčeného štítu, čímž dojde

vysvětlivky



1/ diagnóza zranění, zdrogování a únavy, nepříliš důležitá funkce



2/ reguluje velikost herního okna



3/ vidění dozadu a při vyšší verzi i do stran, čím vyšší verze, tím rychleji se pohled překresluje, v ideálním stavu je plynulý



4/ lampička, při vyšších verzích svítí silněji



5/ štít je dobrý při tuhých bojích a dobře kryje také při explozích, čím vyšší verze, tím vyšší procento odražení nárazu



6/ letací boty umožňují stoupat vzhůru, ale přímo vysávají energii, když ji vyčerpají, spadnete na zem. Pády z výšky nejsou nebezpečné



7/ antigravitační brusle, super pomůcka umožňující přijet k nepříteli a zabít ho laserovým mečem tak rychle, že to ani nepostřehne



8/ záznamník E-Mailových zpráv, neodmyslitelná součást výbavy každého cyberpunkisty



9/ kompas v této hře není příliš užitečný



10/ noční vidění je sice horší než lampička, ale roboti citliví na světlo neregistrují v tomto módu váš pohyb

- navíc najdete také antiradiační a antibiologické obleky, jejichž síla je znázorněna vlevo nahoře v okně pohybu.
- a také zaměřovací systém, který je možno zapnout v libovolné obrazovce vlevo nebo vpravo dole.
- funkce 3, 4, 5, 6, 7 a 10 začnou po zapnutí spotřebovávat určité množství energie, takže vždy uvažte, zda není lepší šetřit a obejít se bez nich

Ostatní pomůcky jako halucinogeny, logické sondy, naboje a lékárničky nejsou do map zaneseny, protože by vznikl nemožný chaos.

Ve virtuální realitě budete taktéž sbírat a vylepšovat výzbroj podle verzí. Bude to:

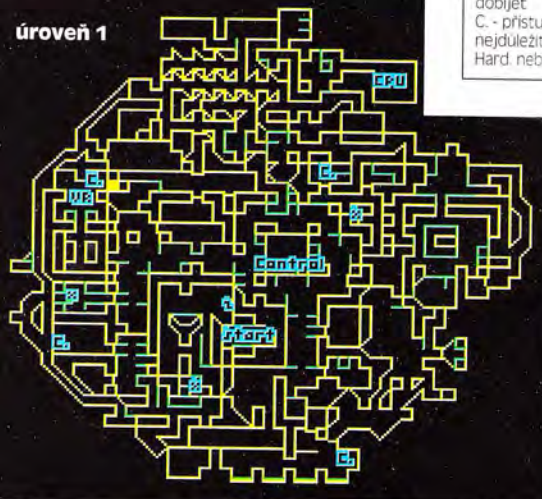
- Pulser neboli štílení na všechno co se hybe
- vrtačka Drill nabourávající blokování soubory
- rychlejší pohyb Turbo, který spíš zmátne než pomůže
- Istivá pomůcka Decoy na odlišení nepřítel
- štít C-shield absorbující úbytek energie podle verze
- paměť Recall, která vás přenesla na předem zapamatované místo
- a hry Games, které můžete krátit volný čas

Na mapách ve Score najdete tyto shodné značky:

VR - vstup do virtuální reality
CPU - místnost s počítači (CPU NODES)
Z - zdravotní zařízení s neomezenou kapacitou
E - doplňovač energie, který se po odčerpání musí chvíli dobít
C - přístupové karty (vyznačeny jsou jen ty nejdůležitější)
Hard. nebo x - místa, kde najdete důležitou výstroj

ke zpětnému zkratu. Jak štíty zničit se za chvíli dozvíte, zatím potřebujete (kromě běžné hardwarové výbavy) pouze Isotop X-22. Při ničení CPUček dávejte pozor na nepříjemné přepadení. K ovládání laseru se vrátíme později, teď vyjedete výtahem do patra s reaktorem označeného ve výtahu písmenem "R".

úroveň 1



POHODLNÉ A PRECIZNÍ

JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES



G-Force Yoke

Tak reálný, že si při hrani leteckých simulátorů budete připadat jako ve skutečném letadle. Pokud hrajete letecké simulátory, je to ten nejlepší joystick pro vás. A navíc, pouhým stiskem tlačítka se joystick zafixuje pro snadnější ovládání automobilových simulátorů. Cena 1999 Kč



Flight Max

Jeden z nejlepších joysticků vůbec. Skvělý pro letecké simulátory a na jakoukoliv jinou hru, která vyžaduje ovládání joystickem. Stablní a ergonomicky tvarovaný joystick Flight Max je vybaven unikátní Saturn-Ring technologií pro plynulé a přesné ovládání v rozsahu 360 stupňů - to vše za cenu menší, než stojí kvalitní hra! Cena 1249 Kč



Axys

Jste jeden z těch, kteří hrají na vašem pracovním PC v zaměstnání, když je šéf pryč? Pokud ano, máte zřejmě potíže s vysvětlováním, co dělá joystick na vašem stole! Axys řeší tento problém svou malou velikostí a vypadá jako myš. Vyzkoušejte ho! Váš šéf ho asi nebude mít rád, ale vy jej budete zbožňovat. Cena 799 Kč.



Night Force

Skvěle vypadající joystick za skvělou cenu. Nightforce je tak robustně konstruovaný, že pokud jej ve vzteku odhodíte do kouta, nemusíte se bát, že se rozpadne na kusy. Jeho komfortní design vám umožní nadměru pohodlné ovládání, aniž byste skončili v nemocnici se syndromem „joystickových otlačenin“. Cena 649 Kč



FX-2000

Senzační joystick který padne do ruky stejně skvěle, jako vypadá. Pokud hrajete téměř nepřetržitě, pak potřebujete FX-2000, nejlépe vypadající a nejvíce pohodlný joystick. Plně vyhovuje levákům i pravákům. S FX-2000 budete moci hrát déle a častěji. Cena 799 Kč

Veškeré joysticky firmy Suncom naleznete v prodejnách Score v Praze a Brně a též ve většině ostatních počítačových obchodů. Pokud však chcete nerušeně hrát a nechcete ztrácet čas nakupováním, můžete si naše joysticky objednat na dobírku.



ZAŠLETE MI NA DOBÍRKU TENTO (TYTO) JOYSTICK(Y)

G-FORCE YOKE ☐

FX-2000 ☐

AXYS ☐

FLIGHT MAX ☐

NIGHT FORCE ☐

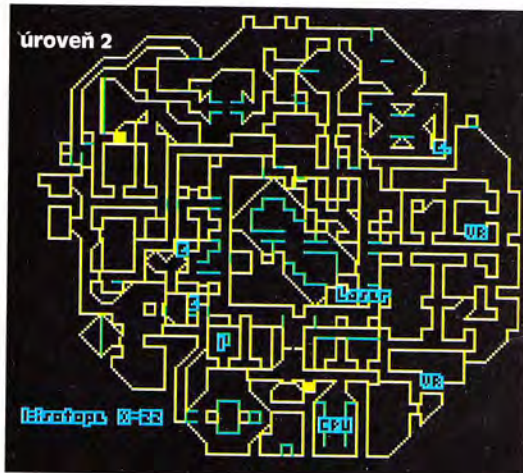
JMÉNO A PŘÍJMENÍ: _____

ADRESA (VČETNĚ PSČ): _____

VYPLNĚNOU OBJEDNÁVKU ZAŠLETE NA ADRESU:

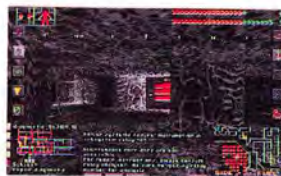
VISION, KRUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6. TEL.: 02/322 960, FAX: 02/322 874

úroveň 2

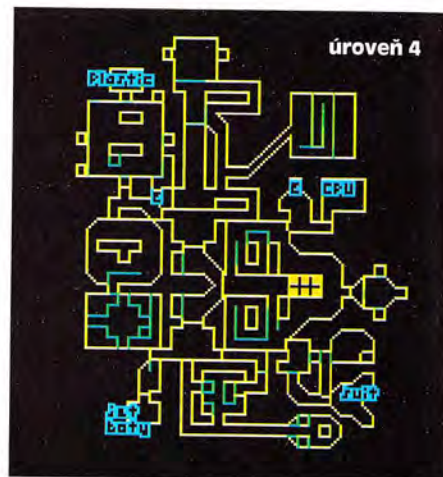


Úroveň 4

Zrovna jste dorazili do skladovacích prostorů. Kromě zničení CPUčka je zde nutno posbírat čtyři plastické výbušniny (PLASTIC), v sedmé úrovni je budete potřebovat. Je zde také slušný ochranný oblek (SUIT) a létací boty (JET BOTY), které sice ve své první verzi žerou moc energie, ale občas vám pomůžou dobýt vyšší místa.



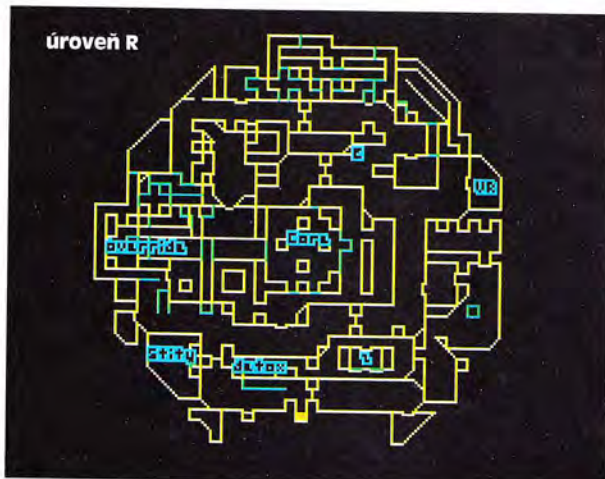
úroveň 4



Úroveň R

Uprostřed této úrovně se nachází hlavní reaktor lodi (CORE), ale vůbec se k němu nepřibližujte, protože je vysoce radioaktivní, vrátíte se k němu až s antiradiačním oblekem. Pokud se snad přeci "rozsvítíte" jakoukoli radioaktivitou, můžete se nechat vyčistit v místnosti označené "DETOX". V lokaci označené na mapě jako "Štity" dvakrát klikněte Isotopem X-22 na schránku ve zdi a nahodíte štity pákou vpravo od schránky. Pak běžte odblokovat bezpečnostní zařízení "Override" pomocí tajného kódu, který byste měli mít v E-Mailové kolonce DATA, pokud jste poslušně sbírali všechny data fragmenty ve virtuálních realitách. Zbytečné se nedobývejte do místnosti zamčené na security úroveň "SEC", tento přístup získáte až v úrovni osmé a navíc v tomto skladu skoro nic není. S nahozenými štíty a odblokovanou pojistkou Override se vraťte do předchozího patra a v jeho středu se proboujete k ovládání laseru (na mapě LASER). Když se to povede, zničte lasery přehozením páky a jedte do patra tři.

úroveň R

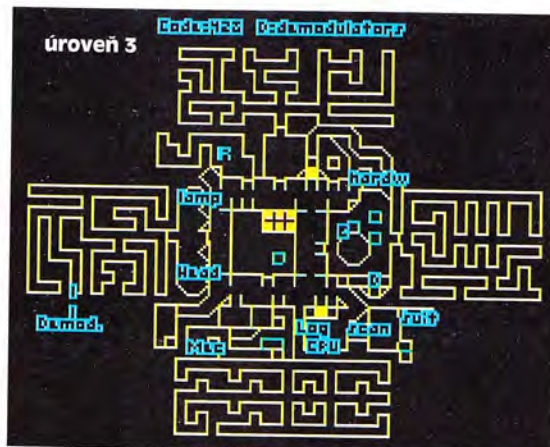


Úroveň 3

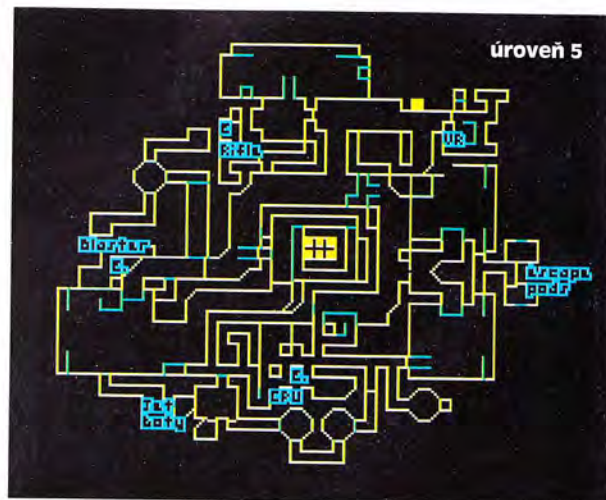
Tady už to bude složitější. Předem vás chci upozornit na nepříjemné, neustále se rodící neviditelné mutanty, které je nejlepší zabít z dálky silnějšími zbraněmi (kromě pušky Magpulse, tu si šetřte). Na mapě jsou vyznačeny tři důležité součásti výzbroje - asi nejsilnější zbraň v celé hře laserový meč (MEČ), lampička (LAMP) a ochranný oblek (SUIT), ke kterému se dostanete použitím hlavy hlavního technika (HEAD) na zornicový scanner (SCAN). Je však dost pravděpodobné, že bude přístup ke SCANu zatím blokován úrovní security. Taktéž k popiskům D, DEMOD a LOG se vrátíme až mnohem později, protože valná většina této úrovně je odblokovatelná až z šestého patra. Zničte tedy alespoň CPU a napište si číslo.



úroveň 3



úroveň 5



Úroveň 5

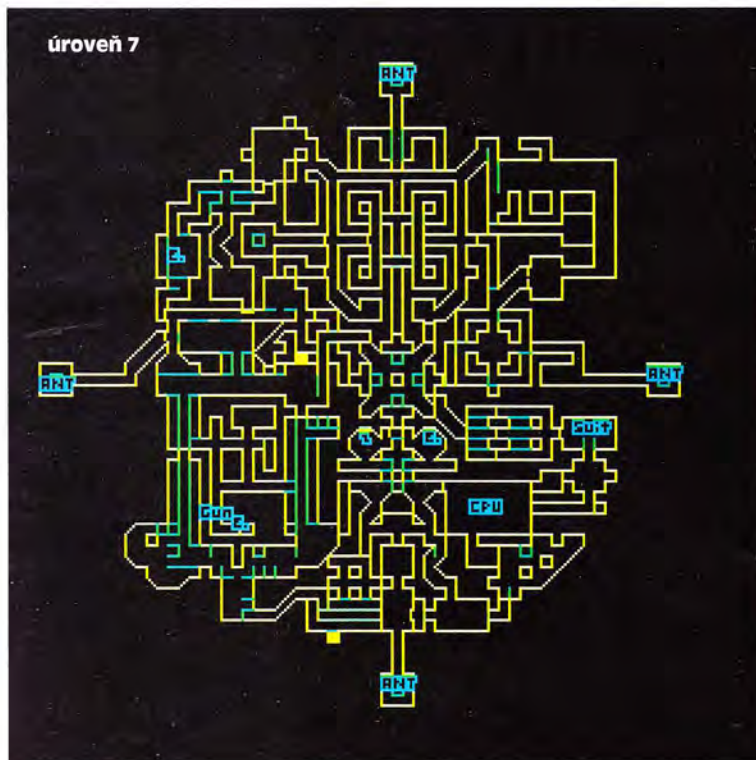
Zde naleznete velké doky s romantickým výhledem do vesmíru a obytné prostory střední Citadelské elity. Dvou komůrek v pravé části si zatím nevšímejte, jsou to unikové moduly zablokované dokud nebude hrozit vážné nebezpečí. Kromě nezbytných CPU uzlů jsou zde jen dvě zajímavé zbraně Blaster a Rifle a nová verze létajících bot. K ženě zoufale volající o pomoc, která se nachází poblíž létajících bot nemusíte spěchat, protože bude stejně mrtvá, ať spěcháte jak chcete.

Úroveň 6 a hájky G2, G3, G4

Přítuhoje. Jak jste se již asi dozvěděli, další Shodanovou aktivitou je vývoj biologické nákazy v hájku Beta, který má být vystřelen směrem k Zemi a zapříčinit tak hromadný skon rodu Homo Sapiens. Této katastrofě musíte zabránit odstrelením hájku Beta do vesmíru. Z patra šest vedou celkem tři výtahy do tří hájků Alfa, Beta a Delta (čtvrtý hájek Gamma byl zničen již v průběhu bojů Shodana proti rebelům). V každém z hájků musíte odblokovat pojistku (LOCK), přičemž hájek Beta si raději nechte až na konec, protože biologické nakažení je v něm skutečně nepříjemné, bez ochranného obleku se tam ani nepokoušejte vstupovat. Pak se vraťte do level 6 a větrací šachtou v jižní části se okolo CPUček proplazte k výťahu k hlavnímu jističní hájků (MASTER JETT.), kód k otevření větrací šachty uvidíte na jedné z obrazovek ve středu této úrovně. Hlavní jističní hlídá bývalý šéf stanice Edward Diego, jehož smrt vás bude stát hodně úsilí. Až jistič přehodíte, dojde ke zkratu a vy se musíte vrátit do úrovně 3 (obtížnost "EASY" tuto komplikaci vynechává). V úrovni 3 seberte náhradní paměťový blok Interface Demodulator (D), vezměte a přečtěte si zprávu o poruše (LOG). Kdo chce, může zadat číslo poruchy do registračního počítače (R) a přečíst si příčinu chyby. Na místě označeném na mapě Demod. vyměňte dvojím fuknutím demodulátorem na skříňku porouchaný obvod a vraťte se do úrovně šest. Tam konečně přehodíte hlavní pojistku (MASTER JETT.) a odstríte prokletý hájek beta (JETT). Cesta do level 7 je teď volná (výťah je poblíž hlavního jettisonu). Z ostatních věcí můžete sebrat Ionovou pušku (ION) v hájku Alpha a noční vidění u severního výťahu k hájku.



úroveň 7



Úroveň 7

Shodan se rádiovými signály nahrává do pozemské počítačové sítě, aby unikl vašemu řádění. Je třeba odstranit čtyři antény pomocí plastických výbušnin tak, že otevřete každou ze čtyř skříněk s obvodou ovládacími anténu (ANT) a dvojím fuknutím uložíte dovnitř plastickou výbušninu. Pak vezmete do zaječích a zapnete si uši. Potíž bude s jižní anténou, kdy vám po upevnění nálože Shodan zablokuje cestu a vy budete mít zhruba deset sekund, abyste se prokousali logickou hádankou a utekli z epicentra výbuchu. Logická sonda se zde bude hodit jako nikde jinde. V centrální části úrovně se poprvé setkáte s golemem a po jeho smrti si všimnete, jak vysoko nad vaši hlavou probíhají další přístupové cesty do různých částí patra. Kromě antén zde najdete jen novou verzi ochranného obleku (SUIT) a slušnou zbraň (GUN). Až bude vše hotovo, vyjeďte až úplně nahoru k reaktoru ("R"). Neohrožené vstupte do centra radioaktivního pekla a stoupněte si přímo pod jádro reaktoru (CORE). Stisknutím tlačítka se nechte vyvézt k ovládání autodestrukce a postupně zadejte tři a tři číselné kódy sestavené z číslic na monitorech u rozbitých CPUček v prvních šesti patrech (v souslednosti od patra jedna po patro šest). Zahájíte tak odpočet autodestrukce a Shodan začne zuřit. Běže do doků v úrovni pět a kódem 001 odemkněte jeden ze záchranných modulů (ESCAPE PODS). Až se však budete chtít odpoutat od stanice, Shodan tvrdě zablokuje ovládání modulů a odsoudí vás ke zkáze v ohnivém peklu. Ale nezaoufejte, však se z toho dostaneme. Běže zpět do úrovně sedm a výťahem poblíž jižní antény sjeděte do patra osm - "Security".



ANDREW
dokončení příště

Dreamweb



VRÁZDA I

Ryana se pomalu probudil v cizím bytě s

vedomím, že musí někoho zabít. Po chvíli se mu

zčernaly vzpomínky na šeptající, že dívka

dlmující v rozestlané posteli je jeho snoubenka

Eden. Rozespale zvedl svou peněženku ze stolu a

prošel dveřmi do obýváku. Podíval se do

mlkrovin, zda Eden nepřipravila snídani, ale

našel jen podivný pokroucený klíč, který strčil do

kapsy s tím, že se na něj Eden později zeptá. Před

odchodem uviděl na pohovce ležet pohozlý

datový cartridge a i když mu nálepka „SARTAN

INDUSTRIES“ nic neříkala, strčil ho do kapsy

předpokládaje, že je nejvyšší jeho, protože Eden

ještě nemá terminál nainstalovaný a datová

media tudíž nepoužíval. Očervel dveře a vyšel na

chodbu. Naučeným tluknutím na ovládací panel u

dveří přivolal výtah a šel do garáže. Edenho

auto bylo v těžce rozestřaném stavu, všude okolo

rozložené různé nádrže a špinavé hady. Ryan se

rozhodl uklidit dva nejkritičtější pohozené

nástroje - francouzský klíč a šroubovák, ale

náhoda dala tomu, že zrovňka když je měl v

ruce, se mu zadrželo, že venku vysvitlo slunce,

takže vyběhl ven před dům. Sluneční svít byl ale

pouhou halucinací. Uplně bezně illo. Už se chtěl

vrátit do garáže, aby uložil nástroje, ale zjistil, že

za ním dveře zapadly a on zapomněl novy

vstupní kód, no nic, vezme věci zatím k sobě

domů. Vydal se tedy po ulici směrem vlevo a

zamířil známým úspěšným korydorem došel ke

dveřím svého bytu a natukal kód 5106 na

číslenku (už párkrát tenko kód, hlavně po změně,

zapomněl a proto ho měl pro jistotu naškrábaný

na zadní straně kartičky v peněžence). Uvnitř

svého doupete tupě přehledl vsudypřítomný

blínek a na kartě okamžitě se cítil trochu

postě a strčil ho do kapsy. Na chvíli spočinul

pohledem na spouště pohazného harampádí a

vidla červený cartridge nadepsaný

„IMPORTANT!“, popadl ho, otevřel čtecí jednotku



do řeči s barmanem, vypotáje se na osobu

čtecím zařízením a vyšel nahoru do klubu. Dal se

odbloukal výtah, pak projel kartou od Louise

s postarším hildacem a přemluvil ho, aby mu

klubu (Pool Hall). Před domem promluvil

ještě zbraň. Vydal se tedy do kuličnickového

kde se jeho idol nacházel. Tak tohle by bylo, teď

ochotný sdělit komukoli. Jméno i adresu hotelu,

z chlapka se vykubal příznivec velkému kytaristy,

do řeči chlapkem sepsalim vedle něj a vřel,

nedostal, ale aspoň něco. Nevěda co dál, dal se

kartu mu stáčí ke zjištění, že moc peněz

proč? jli čtecím zařízením (použití CARD

SCANNER with CASH CARD). Letmý pohled na

koukal padat. Vyhřabal tedy kartou z peněženky a

aby si do pátébní karty načel poslední výtah a

baru a ne stálí sparkymu vyklopit chabou lež,

V baru se posadil na svou oblibenou stoličku u

flasku, sám nevědel proč.

Jemuž se Ryan rozhodl oddít jednu prázdnou

pozde. Před budovou podílel neznamy ozra,

(Sparky's Bar), vysvětlit šéfovi proč už jde zase

Všel z domu a uhněl do baru, kde pracoval

harampádí, podíval se na nli a přechť si adresu,

Card) a než jli strčil do kapsy k ostatním

vyndal kartou ke kuličnickovému klubu (Pool Hall

otevřel skříňku vedle monitoru a ze šuplíku

při tom docela uboze. Podle Louisova popisu

Ryan je pokradmu posbíral a obul si je, připadal si

odkopat tenisky válejší se nyní po celém WC.

evidentně prude bolem, v jehož záchvatu

adresu se má obrátit ohledně zbraně. Louis měl

Lu". Po krátké debatě vyzvedl, na kterou

neosťchal a vstoupil na toaletu se slovy „Čau

dveřím, když uslyšel sténání z WC. Vůbec se

garsonky nikdo nebyl a Ryan už se obracel ke

dveřím a na číslenku natukal kód 5238. Uvnitř

napřijemna udlost - jakýsi opilec ho obral o

V přilemí oprýskaného Louisova domu se stala

ulic směrem k bydlíšti svého přítele Louise.

garsoniérny, přivolal výtah a vyšel do deštivých

zane někoho vrazit. S touto myšlenkou opustil

si nejprve musí sehnat důstojnou zbraň nežli

Nůž poskakující v kapsě kabátu mu připomněl, že

jméno zprávy, situaci ve městě a jiné informace.

Ještě zbežné pročeti denní zprávy (LIST, LIST

je poznamenané. Než Ryan opustil síť (EXIT),

otevřán byl Eden a kamarda Louise, hned si

PRIVATE). Aha, tady máme nové vstupní kód k

(LIST CARTRIDGE) a přechť si zprávu (READ

BLACKDRAGON. Podíval se na obsah cartridge

příkazem LOCOR RYAN a zadal heslo

použití velkého monitoru se nalogoval do sítě

(Network Interface) a šoupnul ho dovnitř. Za

prošel barem, šel vřel

ji vzal ze stolu. Potom

zařízením a teprve pak si

žením kartičky čtecím

nejřivě zaplatil prota-

bidi zbran, kterou Ryan

krátkem rozhovoru na-

vyhlížel chlapík mu po

pracovny. Nebezpečně

vstoupil do zakouřené

zadání kódu 5222

Ryan tak učinil a po

neoznačených dveřích

mistrnosti a vstoupil do

šel dolava až ke konci

pohledem a řekl mu, aby

Barman si ho změnil

podávající zbraně.

do řeči s barmanem, vypotáje se na osobu

čtecím zařízením a vyšel nahoru do klubu. Dal se

odbloukal výtah, pak projel kartou od Louise

s postarším hildacem a přemluvil ho, aby mu

klubu (Pool Hall). Před domem promluvil

ještě zbraň. Vydal se tedy do kuličnickového

kde se jeho idol nacházel. Tak tohle by bylo, teď

ochotný sdělit komukoli. Jméno i adresu hotelu,

z chlapka se vykubal příznivec velkému kytaristy,

do řeči chlapkem sepsalim vedle něj a vřel,

nedostal, ale aspoň něco. Nevěda co dál, dal se

kartu mu stáčí ke zjištění, že moc peněz

proč? jli čtecím zařízením (použití CARD

SCANNER with CASH CARD). Letmý pohled na

koukal padat. Vyhřabal tedy kartou z peněženky a

aby si do pátébní karty načel poslední výtah a

baru a ne stálí sparkymu vyklopit chabou lež,

V baru se posadil na svou oblibenou stoličku u

flasku, sám nevědel proč.

Jemuž se Ryan rozhodl oddít jednu prázdnou

pozde. Před budovou podílel neznamy ozra,

(Sparky's Bar), vysvětlit šéfovi proč už jde zase

Všel z domu a uhněl do baru, kde pracoval

harampádí, podíval se na nli a přechť si adresu,

Card) a než jli strčil do kapsy k ostatním

vyndal kartou ke kuličnickovému klubu (Pool Hall

otevřel skříňku vedle monitoru a ze šuplíku

při tom docela uboze. Podle Louisova popisu

Ryan je pokradmu posbíral a obul si je, připadal si

odkopat tenisky válejší se nyní po celém WC.

evidentně prude bolem, v jehož záchvatu

adresu se má obrátit ohledně zbraně. Louis měl

Lu". Po krátké debatě vyzvedl, na kterou

neosťchal a vstoupil na toaletu se slovy „Čau

dveřím, když uslyšel sténání z WC. Vůbec se

garsonky nikdo nebyl a Ryan už se obracel ke

dveřím a na číslenku natukal kód 5238. Uvnitř

napřijemna udlost - jakýsi opilec ho obral o

V přilemí oprýskaného Louisova domu se stala

ulic směrem k bydlíšti svého přítele Louise.

garsoniérny, přivolal výtah a vyšel do deštivých

zane někoho vrazit. S touto myšlenkou opustil

si nejprve musí sehnat důstojnou zbraň nežli

Nůž poskakující v kapsě kabátu mu připomněl, že

jméno zprávy, situaci ve městě a jiné informace.

Ještě zbežné pročeti denní zprávy (LIST, LIST

je poznamenané. Než Ryan opustil síť (EXIT),

otevřán byl Eden a kamarda Louise, hned si

PRIVATE). Aha, tady máme nové vstupní kód k

(LIST CARTRIDGE) a přechť si zprávu (READ

BLACKDRAGON. Podíval se na obsah cartridge

příkazem LOCOR RYAN a zadal heslo

použití velkého monitoru se nalogoval do sítě

(Network Interface) a šoupnul ho dovnitř. Za

prošel barem, šel vřel

ji vzal ze stolu. Potom

zařízením a teprve pak si

žením kartičky čtecím

nejřivě zaplatil prota-

bidi zbran, kterou Ryan

krátkem rozhovoru na-

vyhlížel chlapík mu po

pracovny. Nebezpečně

vstoupil do zakouřené

zadání kódu 5222

Ryan tak učinil a po

neoznačených dveřích

mistrnosti a vstoupil do

šel dolava až ke konci

pohledem a řekl mu, aby

Barman si ho změnil

podávající zbraně.

do řeči s barmanem, vypotáje se na osobu

čtecím zařízením a vyšel nahoru do klubu. Dal se

odbloukal výtah, pak projel kartou od Louise

s postarším hildacem a přemluvil ho, aby mu

klubu (Pool Hall). Před domem promluvil

ještě zbraň. Vydal se tedy do kuličnickového

kde se jeho idol nacházel. Tak tohle by bylo, teď

ochotný sdělit komukoli. Jméno i adresu hotelu,

z chlapka se vykubal příznivec velkému kytaristy,

do řeči chlapkem sepsalim vedle něj a vřel,

nedostal, ale aspoň něco. Nevěda co dál, dal se

kartu mu stáčí ke zjištění, že moc peněz

proč? jli čtecím zařízením (použití CARD

SCANNER with CASH CARD). Letmý pohled na

koukal padat. Vyhřabal tedy kartou z peněženky a

aby si do pátébní karty načel poslední výtah a

baru a ne stálí sparkymu vyklopit chabou lež,

V baru se posadil na svou oblibenou stoličku u

flasku, sám nevědel proč.

Jemuž se Ryan rozhodl oddít jednu prázdnou

pozde. Před budovou podílel neznamy ozra,

(Sparky's Bar), vysvětlit šéfovi proč už jde zase

Všel z domu a uhněl do baru, kde pracoval

harampádí, podíval se na nli a přechť si adresu,

Card) a než jli strčil do kapsy k ostatním

vyndal kartou ke kuličnickovému klubu (Pool Hall

otevřel skříňku vedle monitoru a ze šuplíku

při tom docela uboze. Podle Louisova popisu

Ryan je pokradmu posbíral a obul si je, připadal si

odkopat tenisky válejší se nyní po celém WC.

evidentně prude bolem, v jehož záchvatu

adresu se má obrátit ohledně zbraně. Louis měl

Lu". Po krátké debatě vyzvedl, na kterou

neosťchal a vstoupil na toaletu se slovy „Čau

dveřím, když uslyšel sténání z WC. Vůbec se

garsonky nikdo nebyl a Ryan už se obracel ke

dveřím a na číslenku natukal kód 5238. Uvnitř

napřijemna udlost - jakýsi opilec ho obral o

V přilemí oprýskaného Louisova domu se stala

ulic směrem k bydlíšti svého přítele Louise.

garsoniérny, přivolal výtah a vyšel do deštivých

zane někoho vrazit. S touto myšlenkou opustil

si nejprve musí sehnat důstojnou zbraň nežli

Nůž poskakující v kapsě kabátu mu připomněl, že

jméno zprávy, situaci ve městě a jiné informace.

Ještě zbežné pročeti denní zprávy (LIST, LIST

je poznamenané. Než Ryan opustil síť (EXIT),

otevřán byl Eden a kamarda Louise, hned si

PRIVATE). Aha, tady máme nové vstupní kód k



Následoval rozhovor s knězem a další použití záhadného klíče. Sít snu tentokrát vyvrhla Ryana na odlehlejší parkoviště. V levém dolním rohu Ryan zpozoroval štípací klesť pohozené v malé dodávce a vzal si je s sebou. Jakmile se vymoťal z parkoviště, rozjel se rovnou za první ženou jménem Chapel. Přelezl zed na jih a strnul překvapením, když zjistil, že po Chapel a jejím domě zbývá jen ohořelý kráter. Několik minut byl před ním a myslil to vážně. V troskách domu ležel nepoškozený modrý cartridge, který Ryan odnesl domů a vložil do čtečky zařízení. Zpráva byla šifrována, takže se nalogoval pod jménem svého staršího přítele, aby měl vyšší prioritu (LOCOS BECKETT, heslo SEPTIMUS) a záznamy přečetl (LIST CARTRIDGE, READ BRIEF). Získal adresu neznámého opustěného kostela, ale po krátké úvaze se vydal jinam a to k domku své další oběti Underwood (Underwood's Boathouse).

VRAZDA IV

Slov kněze ho krystal zbavil všech nepřátel a Ryan se mohl vydat dolů chodbou. Na zemi uviděl ležet kufrík v němž se nacházel svazek listin všechny informace. Dozvěděl se tam další dvě nadepsané „TJANE“. Zvedl ho a pozorně přečetl adresu svých přítelích obětí - ženy jménem Chapel a Underwood. Ted však bylo třeba splnit tento úkol. Kdesi zehora zazněl zvuk startujícího antigravitu. Ryan okamžitě vyběhl doprava na schodiště a za malou chvíli stál na střeše domu. Kousek vlevo od něj právě odletěla jeho korst. Rána z pistole ale přišla včas a rychle uhnila nepříteli život. PS: možná se vám číslování podle vražd zdá zcestné, protože Ryan posílá do věcných lovišť vícero lidí, ale jejíž žití jsou pro dějovou linii příliš bezvýznamné, aby se počítaly...



NÁVODY

V Sít snu proběhla opět krátká rozmluva s knězem, kde byly podány jednoznačné instrukce - najít a zabít šéfa společnosti Sartan Industries. Knež však vzpomněl ještě jednu věc na ochranný magický krystal, který Ryan našel na konci severojižní chodby. Pak prošel prvními dveřmi vlevo a pomocí klíče opět upadl v zapomenutí, aby se vzbudil před spárkyho barem ve stavu ne nepodobném zbědovanému oplici. Rozhodl se vyhledat Eden. Do jejího domu vstoupil pomocí kódu 2865, vyjel výtahem a našel ji rozvalenou ve vaně. Lákala ho k sobě, ale on tušil, že tu něco důležitéjšího, co musí udelet. Zároveň také tušil, že už ji nikdy neuvidí, ale rychle tuto myšlenku zamtl. Šel do její ložnice a použil záznamník ležící na posteli. Opakovaným tisknutím klávesy „N“ pomalu projel uložené adresy, dokud nenašel, co hledal - Sartan Industries. Pak se vydal k sobě domů a vložil do čtečky zařízení cartridge obvyklou. Nalogoval se do sítě a přečetl záznamy nalezený ještě před první vraždou v Edeně (LIST CARTRIDGE, READ MEETING). Získal tak tajný kód pro zaměstnance Sartan Industries, číslo 7833. Zajímavě bylo také pročtení večerních zpráv, které detailně popisovaly jeho včerejší vraždu, to mu zvedlo náladu. Když dočetl, vypnul monitor a vyjel se do Sartan Industries. Vstoupil do budovy. Pistolí rozstříl počítač a šel dolů k montérce a vložil se do Sartan Industries. Vstoupil k výtahu. Vyjel nahoru a jakmile vystoupil z kabiny, zjistil, že je v pěkné bryndě. Několik chvil s pistolí se předhánělo, kdo ho dozpoví ze kapsy a vytáhl krystal ze Sítě snu. Přesně podle

VRAZDA III

hlavě. Dobrá práce. Zleza přístroj před očima diváků na generátore všechno lehce a náklad novou. Pak už šlo rozbitou pojistku za Ryan otevřel a vyměnil nefungovalo, takže ho Ovládní jeřábu však kovové traversy. Jehož konci visely těžké uviděl jakýsi jeřáb na podobně nesmysly. Ryan potřeboval jeho armádu a kazal o tom, jak milionům posluchačů vstoupil generál a v prostředku místnosti v Televizním studiu. Rampě přímo nad

uzavřený a všude hlídaly vojenské jednotky. Ryan šel doprava a dolů, stále podél stěny televiziálního studia, dokud nenašel na vjezd pro personal. Stříčky hlídací nekooperoval, takže ho Ryan musel odstranit výstřelem z pušky. Potom se nahnu do jeho budky a na kontrolním panelu odblokoval vchod. Ted, když byla cesta volná, všel do televiziálního studia. Zasechl kroky, takže popadl časopis z recepčního pultu a dělal, že si ho prohlíží. Kroky se vzdálily a Ryan už pokládal časopis zpět, když uviděl, že pod ním ležela magnetická karta. Bez rozmyšlení si ji vzal. Nevěda kam, vydal se chodbou dolů a všiml si malých dveří na jižní stěně nadeapsaných „Skad“. Karta z recepce mu dveře lehce otevřela a on se ocitl v malické komuře. Opět pohášen neznámou silou odstroboval víko ze skřínky na stěně a vyznamenal miniaturní el. pojistku (Fuse). Vrátil se k receptu a pokračoval dopravu, tam chodba končila. Vída žebřík, vyléz nahoru a zatajil dech vzrušením, protože se ocitl na užké servisní



V Sít snu si zmatený Ryan nechal vše vysvětlit od kněze a pak, veden neznámým instinktem (nebo spíš naším navodem), šel chodbou dolů a dopravu. V postarání nalezl se dotknutí prvními dveřmi, které se otevřely do zvláštní místnosti. Uvnitř, opět neznámou pro, sáhl do kapsy a klíčem nalezl v milirovině troube odemkl podstavec uprostřed pokoje. Svět se s ním zatocil a on najednou padl. Probudil se v zapadle uličce, nevěda kde se se nachází. Zkusil jít končinách svého rodného města. Unava ho hnala domů. Ve svém pokoji se připravil ke spánku, nalogoval se do sítě a přečetl si večerní zprávy (LIST NEWSNET, READ TVSPECIAL, EXIT). Náhle nutkání mu nedovolilo odpocívat. Věděl, že musí zprovodit ze světa dalšího nepříteli Dreamwebu, generála, jež bude mít tento večer televizi projev. Po krátké úvaze se rozhodl jet rovnou k televiziálnímu studiu. Hlavní vchod byl samozřejmě

NAVODY

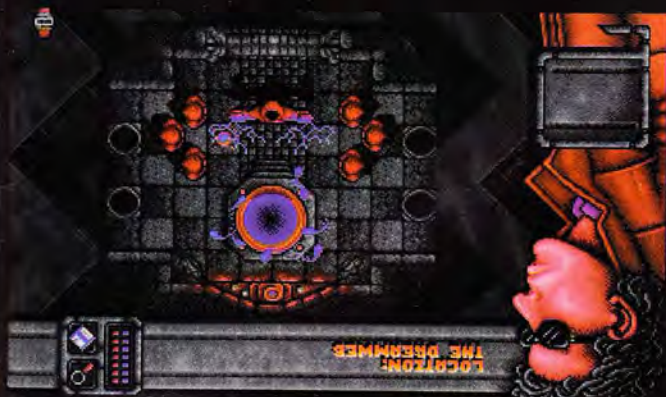


doma, chcete-li, můžete zanechat vzkaz....“
povídat a záznamník tiše oznamoval. Nikdo není
ještě tak, aby teď nestál. Pak už nebylo s kým si
dopekla, prohodil si Rýan pár zdvořilých slov
poště, ještě než jí posloužil na boucháček poslal
obvykle u ní spíše na její zbytky byl nehezky
rozbitým oknem prolétl do domu. Na
vypadal čistě, takže Rýan prolétl dříve u terase a
chvilu ho osleplá jasná exploze. Ted už zdvuch
na novody spásky z láhve. Došlo ke zkratu a na
určité bezpečnostní zařízení, pomyslel si a vyhlí
vpadl a odhalil tak složité elektrický systém
byla malá kovová dvířka. Tyčí ze zbraň je
vstus se něco zablesklo. Rýan poklel a vyhra-
domku rysujícímu se na tmavém nočním nebi.
do prázdné láhve a šel dopravat k podobnému
nad hladinou mofe nabral Rýan trochu spásky
česem hodi. U rezatě trubky vyčnívající z písku
vědomím, že tento cenný instrument se bude
takže náš milý hrdina zatvářal a utrhk kus trubky s
sesutím na pláž nevypladalo zrovna pevně,
zaspíně mofe. Zvábřil, kterého se Rýan držel
cesta vedla na pláž, kde tles sumelo dočerna



VRAZDA V

našeňim hrdinm a konfrentaci s posledním nepřitešim Sítě Snu, zpět do realního světa vedly tentokrát dveře na konci levé chodby, klíč odevmňkající leodvly mramor o pouziti zceňal, ale Ryan si toho nevěšiml. Po chvillí zapomení se producll na pouštěň plazi, která byla okamžitě povědoma. Chvillí bloumal městnem nevěda kam se vydat, ale neznaňa síla ho vedla přímo k opuštěnému kostelnu jehož adresa byla na Chapelline datovém medlu, štípkakami (nebo fr. klíčem) přestřpi řetěz na zeleňne hrance a vešel pracheň a kdž se Ryan shýbl k nehybné postavě ležící opodál, zůstal mu v ruce

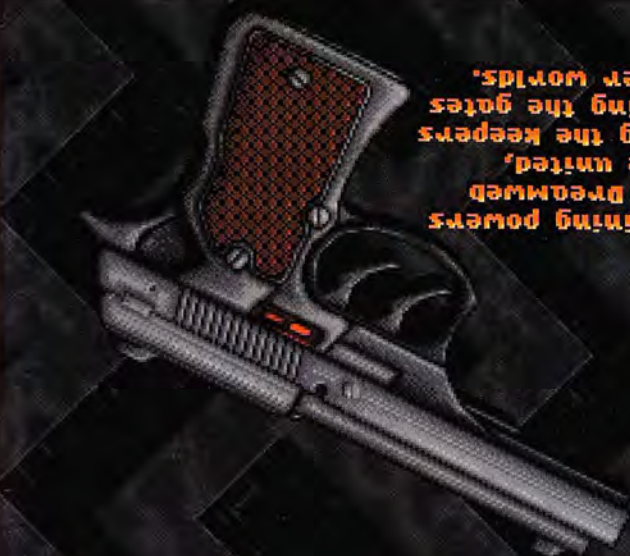


třemi otvory v zemi!
 mezí třemi křystaly a
 uprostřed místnosti. Po
 uložení křystalů na místo
 se otevřel tajný vchod,
 kterým Ryan prošel do
 úzké kamenné chodby.
 Na jejím severním konci
 se tčpila kamenná socha.
 Ryan se na ni zblížka
 podíval a zjistil, že se
 jedná u jakousi
 sošedáčku. Vůbec nad ni
 nepřemýšlel a rovnou
 vytáhl z kapsy manuál,
 který mu jasně poradil
 co dál. Skřipot kamene
 o kamen dal tušit jaké-
 musí dění na jinu
 chodby. A opravdu,
 v doposud kompaktní
 kamenné stěně se objevil
 pravidelný otvor. Ale
 hned tu byly další dveře
 s nestandardním
 trojúhelníkovým
 zámkem. Vída
 bezvýchodnou situaci,
 rozhodl se Ryan použít
 hrubou sílu, aby dveře
 překonal. Do blízko ho
 vozíku se jal snažet
 všechny kameny, které
 v okolí našel. Když je
 celkem osm, vši sílou
 vozík roztlačil dolů
 chodbou a vychytralé se
 usmál, když jim zpuštělé
 dveře vyrazil. Vešel
 dovnitř a proběhl pár
 bezvýznamných

[illegible]

...mimostráns, že nasehl místnost, kde se odehrávalo přeměna v novou, vyšší bytost. Řykan se hrůzou nemohl hnout. Teprve po delší chvíli se pokusil odolat a vyběhl z místnosti. Vypotácel se ven a byl... v metru. Nevěděl co dělá, dal se na sever po opusťném tuneli. Zanedlouho oň dozoroval osvětlený otvor v levě stěně. Vstoupil dovnitř a jeho zpoza tatem. Věcně vědomí ho začalo dopouštět. Nežáky mzu se potácel se zase ven, zalopý o kolejičci a padl na stěnu tunelu. A pak se rozsvítil světla a přišel hluk. Ozval se výkřik a Ryan věděl, že pospíhá k němu. Pak světla pohasla a hřmění se vzdá- lilo a nastala tma. Čas se ohnul do neviditelné křivky, přišli lidé, přinesli další světla, bolest a...

The remaining powers
of the dreamweavers
have united,
destroying the keepers
and opening the gates
to other worlds.





abízí nejširší výběr her pro systémy
SEGA a NINTENDO.

Novinky SEGA:

mcat Alley CD	Rebel Assault CD
uble Switch CD	Ecco the Dolphin II CD/ 16-bit
ound Zero Texas CD	Mickey Mania CD/ 16-bit
memi Mystery Mansion CD	Lion King 16-bit
per Street Fighter II 16-bit	Sonic & Knuckles 16-bit

EVEME VÁS DO NAŠICH PRODEJEN:

Pražská tržnice
stánek „U NORMY“
tel.: 02 / 66 71 25 46

Tržnice Kladno
Obránců míru 1263
Kladno, Stará 226

NOVĚ OTEVŘENÝ

Software

HOLLYWOOD

**RÁJ
POČÍTAČOVÝCH HER
V CENTRU PRAHY**

Osobně si můžete vybrat svoji oblíbenou
hru PO - PÁ 9 - 18 hod., SO 11 - 16 hod.

Rádi vám zašleme katalog nebo objed-
naný titul na dobírku až domů. S každým
nákupem obdržíte demo disketu zdarma.
Pospěšte si! Demo disketa zdarma pouze
do vyčerpání zásob! Budte první!

PRAHA 2, NA BOJIŠTI 2
☎ 29 48 17, 29 56 81

Prington a.s. FINANČNÍ LEASING

**Firma Prington a.s. poskytuje leasing na veškeré
druhy výpočetní techniky, včetně software.**

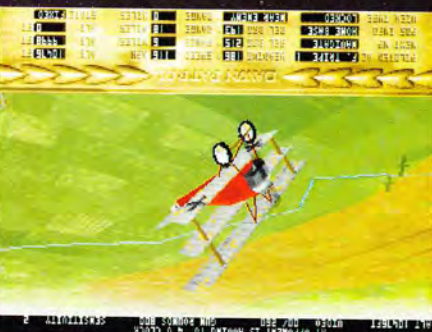
Informujte se na naší nové adrese:

Senovážné nám. 24

116 47 Praha 1

tel. 02 - 24 10 22 43, 24 10 23 89

fax 02 - 24 10 24 75



7 dní a 7 nocí
 Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: Sound Blaster
 Covox Speech Thing
 4 MB
 Pamět: 500 KB konvenční pamět
 + 800 KB EMS
 Klav., mys, joy: --

Dawn Patrol

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: PC Speaker
 AdLib
 Sound Blaster
 Roland MT-32 (LAPC-1)
 General MIDI
 10 MB
 Pamět: 500 KB konvenční pamět
 + 2.5 MB XMS
 Klav., mys, joy: +++

Armored Fist

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA, SuperVGA
 Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster
 Roland MT-32 (LAPC-1)
 11 MB
 Pamět: 555 KB (SuperVGA - 570 KB)
 konvenční pamět
 2.2 MB (SuperVGA-2.5 MB, VESA -
 - 3.0 MB) EMS
 Klav., mys, joy: ++

Dominus

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster
 Roland MT-32
 30 MB
 Pamět: 570 KB konvenční pamět
 + 1.2 MB XMS
 Klav., mys, joy: ++



Dominus

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: AdLib (Gold)
 Sound Blaster (16, AWE32)
 Microsoft Sound System
 Cravis UltraSound
 ESS Audio Drive
 Pro Audio Spectrum
 RAP-10
 Sierra
 Sound Master II
 Disney Sound Source
 Covox Speech Thing
 Sound Scape
 Wave Jammer
 Yamaha
 General MIDI
 Roland MT-32
 22 MB + 8 MB Speech Pack
 3.5 MB (Protected Mode)
 Klav., mys, joy: +++

Earth Siege



Metaitech: Earthsiege

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: Sound Blaster (Pro, AWE32)
 Pro Audio Spectrum
 General MIDI
 18 MB
 Pamět: 3.5 MB (Protected Mode)
 Klav., mys, joy: ++

Jazz Jackrabbit

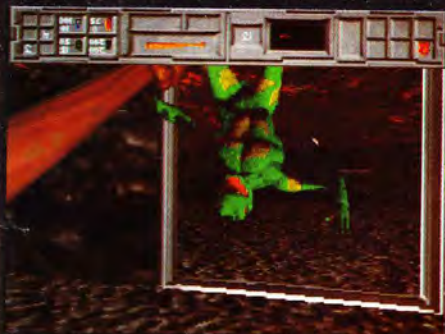
Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: PC Speaker
 AdLib
 SoundBlaster (Pro, 16)
 Pro Audio Spectrum
 Cravis Ultra Sound
 12MB
 500KB + 2.5MB XMS / EMS
 (Protected Mode)
 Klav., mys, joy: ++

Lollypop

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: AdLib
 Roland
 3MB
 540KB konvenční pamět
 + 704KB EMS
 Klav., mys, joy: ++

Masters of Magic

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: AdLib



Fortress of Dr. Radiaiki

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: SuperVGA
 Zvukové karty: AdLib (Gold)
 Sound Blaster (Pro, 16)
 Cravis UltraSound
 Sound Scape
 Sound Man Wave
 Pro Audio Spectrum (16)
 Sound Canvas
 General MIDI
 Roland MT-32 (LAPC-1)
 4.5 MB
 3 MB (Protected Mode)
 Pamět: Klav., mys, joy: --

Transport Tycoon

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: AdLib (Gold)
 Sound Blaster (16)
 Thunder Board
 Tandy
 Roland MT-32 (LAPC-1)
 General MIDI
 Cravis UltraSound
 Wave Blaster
 24 MB + 6 MB Speech Pack
 580 KB konvenční pamět
 + 672 KB XMS/EMS
 Klav., mys, joy: --

Realms of Arkania - Star Trail

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: AdLib (Gold)
 Sound Blaster (16)
 Pro Audio Spectrum (16)
 Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L)
 General MIDI
 25 MB
 575 KB konvenční pamět
 + 2624 KB EMS
 Klav., mys, joy: --

Realms of Arkania - Star Trail



DIGITAL IMAGE DESIGN

český
manuál

INFERNO

THE DOUBLES EDITION



CD ROM verzi Inferno s kompletním českým manuálem si lze objednat na dobírku u firmy Vision na adrese:

VISION, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6

ocean

ÚVAHA

Sedmero špatných vlastností nepovedené hry

V této úvaze bych rád rozebral příčiny neschopnosti některých her dosáhnout vysokého hodnocení v našem časopise. I když je úvaha povětšinou subjektivní názor autora, dá se říci, že v naší redakci existuje jakási shoda v názorech na toto téma a proto následujících sedm bodů můžete považovat za univerzální "bíče" na nepovedence. V poslední době je stále těžší rozsoudit, jak tu nebo onu hru obodovat. I ta nejhorší špina se dokáže schovat za stovky klamných řečí, poutavou reklamu, skvělou grafiku, animaci a hudbu. Jakmile však pařan usedne a začne hrát, postupně cítí, jak se jeho euforie mění v odstup, apatii, nechut a v ojedinělých případech i v zoufalství. Pojďme si tedy rozebrat nedostatky her v ukázkové "sedmičce hanby". Jsou seřazeny podle důležitosti, tudíž nejhorším minus je:

1) špatná hratelnost

Na prvním místě mezi šotky kazícími požitky ze hry je špatná hratelnost. Její definice je jednoduchá - hra se špatně hraje. K tomuto jevu dochází ve chvíli, kdy se autor snaží o všechno možné s výjimkou toho, aby se hra dobře hrála. Smutná je skutečnost, že v poslední době je právě hratelnost nejčastějším nedostatkem vznikajících projektů. Pod pojmem hratelnost si představuji schopnost programu vtáhnout do sebe hráče a už ho nepustit, zabavit ho na maximální míru, nedopřát mu chvíli oddechu. Špatné je, když mě hra nutí na něco se dívat, něco studovat, či poslouchat bez možnosti do průběhu události průběžně zasahovat. Metlou na hratelnost je současná Multimedia horečka, na které se dá ukázkově rozebrat podstata špatné hratelnosti. Pod rouškou Multimedia vznikají jakési filmečky s mizivou hratelností, kdy se hráč musí modlit, aby mu bylo dovoleno do "hry" zasáhnout v mezerách mezi pestrými skálami obrazů a zvuků, paradoxem je, že právě tyto hry-nehry jsou průkopníky CDčkové revoluce a prodávají se za hvězdné ceny. Hrozivými příklady této tendence jsou například "hry" Dragons Lair, Microcosm a Critical Path. Jiné hry naopak trpí tím, že mají velmi krátký herní čas. Vesmírný dungeon Iron Helix zabere dvěstěkrát tolik místa co starý Dungeon Master a hrajete ho pouze několik hodin, zatímco DM vám spolehlivě vydrží po několik týdnů. Dále je hratelnost přímo ovlivněna obtížností, která nesmí překročit hranice vyváženosti a odsoudit tak hru k dětské jednoduchosti (Daughter of Serpents) nebo naopak k nehratelné složitosti (Project X). Frustrující složitost kombinovaná s nemožností uložit současný stav hry je problém většiny obtížných akčních her, kde po ztrátě životů hrajete znova od začátku. Hratelnost je základním pilířem dobré hry a je nad slunce jasně, že bez ní to prostě nejde. Doufejme, že si to autoři supermoderních interaktivních filmů co nejdříve uvědomí.



2) neoriginalita

Problém originality stavím až na druhé místo, protože na rozdíl od hratelnosti můžeme nad originalitou jinak skvělého projektu přimhouřit oči. Na rozdíl od ostatních bodů naší "sedmičky" je neoriginalita projektu většinou do očí bijící a před recenzentem se nijak neschovává. Naopak dává drze

najevo svou přítomnost, takže hráč rychle pozná, že se mu někdo snaží podávat něco, co již zná, v novém balení. Originalita se nevztahuje pouze na typ hry, ale i na její nápad a zpracování, popřípadě na příběh. Nedostatkem nápaditosti trpí hlavně dlouhé série her (Might&Magic, Boulder Dash, Space Quest) a hry akční. Do nekonečna se opakují plošinkovky zoolovského typu, vesmírné 2D střelky, v poslední době se začínají množit clony Doomu. Stížnosti typu "co nového se, proboha, ještě dá vymyslet?" se zamítají, protože originální nápady našťastí ještě nevymřely (Quest for the Orb, Dreamweb, Magic Carpet...)



3) složité ovládání

Někteří autoři trpí utkvělou myšlenkou, že hráče bavi trávit několik dní studováním manuálu a luštěním, která ze sta ikonek ve hře má jakou funkci. Žádného takového masochistu neznám. Dokonce jsem ani nevěděl, že něco takového je možné, až do chvíle, než jsem na Amize spatřil nemocnou strategii Empire se stovkami menu, podmenu a podpodmenu. V poslední době jsem naopak nevěřil nad Great Naval Battles II, kde menu a funkce bylo tolik, jako by se nejednalo o hru, ale o uživatelský program. Podobné menu-orgie s sebou často nesou záplavu statistických a informačních tabulek. Jako recenzent si musím manuál projít tak jako tak a nemůžu si stěžovat, ale ostatní hráči, bude je bavit trávit polovinu hracího času nad manuálem? Není to zbytečné?

4) technické obtíže

Potíže s programem bývají nečekané (s výjimkou her pod Windows) a objevují se náhodně v průběhu hry. Nejčastějším problémem je instalace, z nich vrcholem bývá setup zvukových karet. Je až s podivem, jak lehce některé instalační programy přeběhnou, aniž by se na zvukovou kartu vůbec ptaly a jak jiné dokáží udělat pravé peklo. Mezi technické problémy se řadí i bitky s ovládací pamětí, války s Windows a nekompatibilita s některými počítači. Zdaleka nejhorší jsou však chyby v programu, mouchy, které ulétly testerům, které byly v herní minulosti ostudnou výjimkou a nyní jsou na dením pořádku (Quest for Glory 4, Arena). Některé hry znenadání resetují počítač, což je asi vrchol technických potíží kterému není rovno.

5) pomalost

CDčko se točí, floppy frive pracuje, harddisk táhne, CPU přemýšlí a hra stojí, pařanská mysl lelkuje, to je pomalost. Naivně jsme si mysleli, že nákupem lepších strojů se pomalosti zbavíme, chyba lávky! Arena je na pomalejší 486ce téměř nehratelná, Darkmere by některé Amigáče předčasně pohřbil při vyčkávání, až se nahraje další místnost. Ruku v ruce s pomalostí se táhne zdoluhavost. Některé hry jsou žárlivé na své uživatele a jejich děj se táhne jako medová slina. Říkáme jim hry vězeňské, hodi se pro odsouzence na doživotí (Settlers, Lord of the Rings).

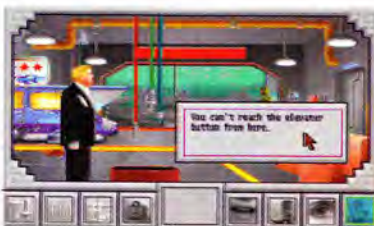
6) nesmyslnost a faktické chyby

Také vám je divné, že se nad některým horrorem spíše zasmějete nebo že se dozvíte, že se hra odehrává v Brně, hlavním městě Keni? Právě jste tedy narazili na nesmyslnou hru. Nejčastěji jsou takto postiženy adventury, jejichž příběh kolísá a skřípe (Beneath the Steel Sky). Faktické chyby se často vyskytují u simulátorů a u historických strategií. Často hráč zjistí, že se jeho oblíbené letadlo vůbec nechová tak, jak by mělo nebo se diví nad tím, že si páni strategové pozmenili historii, apod.



7) nedostatečná prezentace (grafika, hudba, zvuk)

a teprve na posledním místě se nachází to, po čem prahnou mladší a začínající pařani. Povedená hra může a nemusí mít dobrou grafiku, hudbu a zvuk. Ano, je to mnohem příjemnější hrát například Heros Quest I v nové grafice, ale zábava je to přibližně stejná jako hrát tuto hru ve verzi původní (16 barev). To samé v bleďe modrém plati o hudbě a o zvucích. Je ale pravda, že pokud hra trpí vážným nedostatkem grafiky i ozvučení a vypadá jako bida s nouzí (Demons Gate), utrpí špatnou prezentací i hratelnost, protože pařanovi neustále táhnou hlavou černé myšlenky typu "Na tohle že jsem si koupil PCčko?", "Co se to na mě line za zvuky, vždyť dostanu uhrý!", apod. Špatná prezentace hry má ve zvyku schovávat se za pečlivé intro a nejmenovanými králi v tomto podáváných jsou Psysgnosis (Microcosm, Theatre of Death).



Chudák Pacman, jestli pak tenkrát před čtrnácti lety tušil, že jednou bude her tolik, že si vymyslíme kritéria, kategorie, malé programátory spolke Hollywood a pařané celého světa se rozprsknou do vzájemně nevražlivých táborů podle formátů, na kterých hrají. Ať se ale děje, co chce, ať třeba přší joysticky a sněží myši, nejlivnější je, aby neustále vycházely dobré hry, pak bude na světě dobře.

ANDREW

Zase trochu něco z multimédií...

Vývoj letí kupředu mílovými kroky a dávno je pryč doba, kdy se nám na disketu vešlo pět i více her. Zvuk na PC-čkách tehdy vlastně ještě neexistoval a nikdo ještě ani netušil, že tyto počítače jednou dosáhnou takového rozkvětu.

Jak šly roky, mnoha lidem postupně začalo docházet, kudy se asi bude ubírat počítačová technologie. Začaly vznikat lepší a lepší grafická rozhraní a již dnes je naprosto jasné, že 64-bitové karty již velice brzy definitivně vytlačí dnes používané karty SuperVGA. Nejinak tomu je i s pevnými disky, monitory, paměťovými čipy a mikroprocesory. A jestliže si nyní kupujeme hry na několika disketách, můžeme si být sto procentně jisti, že za pár let si budeme hry kupovat na stejném počtu kompaktních disků (viz. například nová hra od Access Software - UNDER A KILLING MOON).

Celý počítačový průmysl spěje k multimediální éře. Zatímco donedávna jsme se pohybovali mezi bajty a kilobajty, dnes již počítáme v megabajtech. Ty jsou však pouhými tisícinami až milióninami objemu dat, se kterými se počítače budou muset potýkat na přelomu 20. a 21. století.

Všechn pokrok však má svou hranici, a to ani ne tak technickou, jako spíše praktickou. Samplovací frekvence zvuku dnes používaná například na kompaktních discích či v kvalitních multimediálních aplikacích je 48KHz, což je horní mez pro lidské ucho. Dnešní technologie by dokázala ukládat zvuky i s vyšší sámkovací frekvencí a věrní přátelé člověka psi by to asi ocenili, avšak člověk již více nepotřebuje.

Jelikož cesta herního průmyslu v budoucnosti dozajista povede skrz multimediální produkci i virtuální realitu, musí i náš časopis sledovat světový trend a pravidelně vás informovat o nejdůležitějších změnách na tomto poli.

Neodlučitelnou součástí multimediální výbavy je CD-ROM a zvuková karta. Dnes již existuje velké množství různých výrobců těchto komponentů, avšak trend určují pouze ty nejsilnější a nejzavedenější firmy. Mezi ně se také řadí anglická firma Bluepoint, její výrobky dnes budeme testovat.

Sound FX Classic 3000

Sound FX (SFX) je zvuková karta již plně podporující wave-table syntézu. Tento způsob syntézy využívá k vytváření zvuků vzorky opravdových nástrojů pořízených v nejvyšší kvalitě (právě těch 48KHz) a uložených v interní paměti karty. Tímto způsobem lze získat velmi věrné znění nástrojů a přiblížit se tak o další krok realitě. Na tomto názoru se mimochodem shodují všechny světové firmy zabývající se výrobou zvukových karet, takže se zdá, že FM-syntéza nás již v brzké době navždy opustí.

SFX dokáže využívat své přednosti dokonce ve dvou módech. Jednak je plně kompatibilní s MPU-401 v UART módu (ve hrách většinou jako Roland MPU-401) a jakýmkoli MIDI sekvencerem podporujícím MPU-401 v tomto módu. Především však podporuje celosvětový standard General MIDI a je kompatibilní s Rolandem MT-32. V těchto módech (tj. pomocí wave-table syntézy) karta disponuje 36 kanály, 128 nástroji General MIDI a sadou bicích nástrojů. Ve své megabajtové paměti obsahuje 317 PCM komprimovaných 16-ti bitových zvuků nasamplovaných na frekvenci 44,1 KHz.

Digitální stránka SFX také není zanedbatelná. Karta disponuje duálními 16-ti bitovými ADC a DAC převodníky. Umožňuje uživateli nahrávat i přehrávat zvuky o frekvencích 5,5MHz-48KHz jak v monu, tak ve stereu.

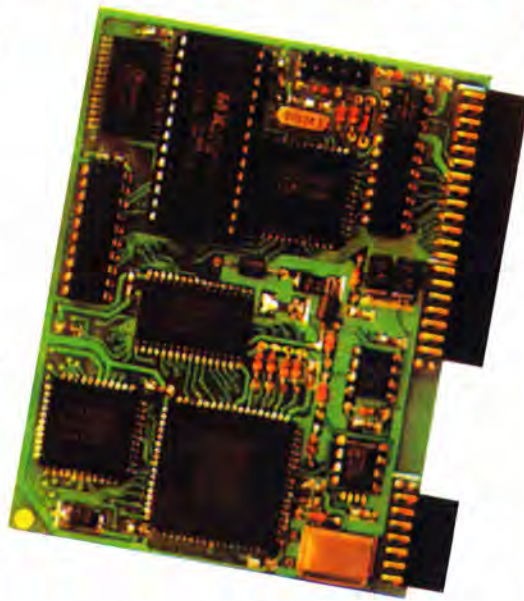
SFX však obsahuje i FM-syntetizér, což jistě oceníte, protože ani některé nové hry ještě neobsahují podporu pro wave-table syntézu. Jedná se o 4-ope-
rátorový čip FM OPL3 známý ze Sound Blasterů Pro.

Další předností karty SFX je zabudovaný digitální mixer, který vám umožní smíchat zvuky z různých komponentů karty a to jak vstupních, tak výstupních.

Co se týče softwarové podpory, k SFX jsou dodá-

vány čtyři disky se softwarem obsahujícím různé drivery pro DOS, všelijaké rezidentní přehrávače a kompletní instalaci pro Windows, včetně tří vynikajících programů: MIDISOFT RECORDING SESSION, SOUND IMPRESSION a 2020 SOUND EDITOR (viz. obrázky).

Karta SFX obsahuje CD-ROM konektory



Modul Wave FX (Plug 'n' Play) umožňuje majitelům Sound Fx 16 vylepšit svou zvukovou kartu na General MIDI a Roland kompatibilní...

Panasonic CR-562-B, Mitsumi LU005 a Sony CDU31A, čili maximální podpora pro připojení CD-ROM. Nechybí samozřejmě game port a dokonce ani MIDI port!

A na závěr asi to nejdůležitější pro počítačové hráče. Karta Sound FX Classic 3000 je plně kompatibilní se zvukovými kartami AdLib a Sound Blaster 2.0.

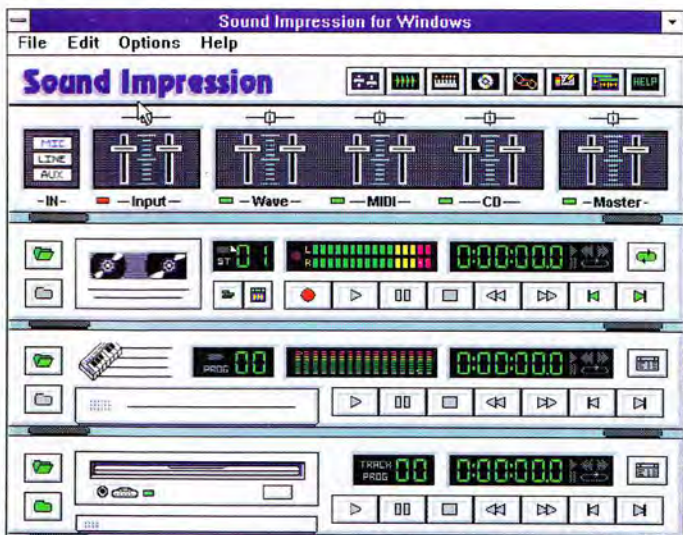
ICD 300 IDE CD-ROM

Oproti ostatním CD-ROM jednotkám, které se pomocí vlastního adaptéru připojují buď do volného slotu počítače, nebo na příslušný konektor zvukové karty, se ICD 300 připojuje přímo na adaptér pevného disku. Odpadá tak většina problémů při instalaci jednotky. Jediné, co musíte udělat, je zasunout CD-ROM do počítače, připojit ji na volný konektor toho placatého kabelu co vede do pevného disku, zapojit „power“ a spojit audio výstup jednotky se vstupem na zvukové kartě. Nemusíte se pak ani starat o všelijaké IRQ, DMA, apod.

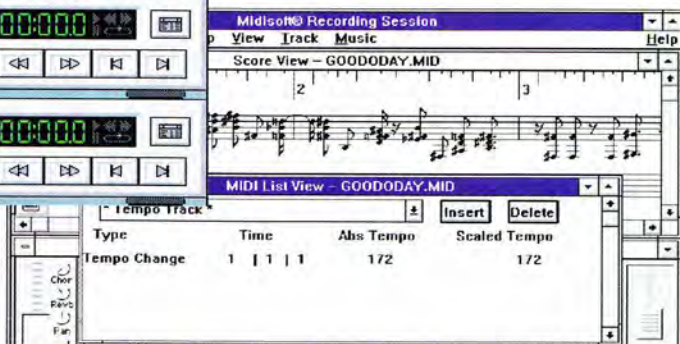
ICD 300 se chová stejně jako každá jiná interní CD-ROM jednotka a teoreticky by měla být vyšší i přenosová rychlost, neboť data není třeba přenášet přes nějaký interface, jako u ostatních CD-ROM. Jediná nevýhoda tohoto řešení spočívá v tom, že k standardnímu IDE lze připojit pouze dvě periferie, takže pokud tam máte připojený pevný disk a CD-ROM, nemůžete tam už žádný další disk připojit.

Nicméně vzhledem k tomu, že dnes se již používá nové rozhraní Enhanced IDE, kam je možné připojit disků až osm a které je daleko rychlejší než SCSI-2 Fast, zdá se, že mají IDE CD-ROM jednotky před sebou obrovskou budoucnost.

SCORE



Sound Impression je sada vynikajících nástrojů pro přehrávání a zpracovávání zvuků a hudebních modulů (nahore). **Midisoft Recording Session je vynikající prostředek pro vytváření hudby (vpravo).**



Action Replay

V dobách mého mládí, kdy byla Amiga ještě mladá a svět neprozkoumaný, jsem za jedno z největších vymožeností počítačového světa považoval ACTION REPLAY firmy DATEL ELECTRONIC.

Tento, dodnes hojně používaný, nástroj umožňující užasné a pro obyčejného smrtelníka nepochopitelné věci. Díky poměrně komplexnímu systému příkazů je možné kdykoli po přerušení programu stisknutím jediného tlačítka na přídavné kartě prozkoumávat a měnit celý obsah paměti počítače, hledat hudební moduly, uschovávat obrázky a v neposlední řadě i poměrně jednoduše hledat adresy, jejichž hodnota se mění - jinými slovy - hledat adresy na životy, energii, peníze a další položky, kterým souhrnně říkáme trénink či cheat.

Časy se však mění a ACTION REPLAY pro Amigu nebyl posledním krokem. Objevily se karty pro všechny konsole SEGA, všechny konsole NINTENDO a konečně i tolik očekávaná a žádaná karta pro PC. Ačkoli práce na ni neustále pokračuje a ACTION REPLAY pro PC je stále zdokonalován a vylepšován. Rozdíl mezi verzí pro Amigu, první verzí (V1.3) pro PC a verzí nejnovější, tedy V3.1 je propastný a je vidět, že firma DATEL ušla pořádný kus cesty. Podívejme se tedy, co je na jejím konci.

ACTION REPLAY pro PC je v podstatě jedna z dalších karet, kterou můžete snadno instalovat do vašeho počítače pouhým zasunutím. Instalační program vám pomůže kartu nainstalovat a v případě hardwarové kolize s jinými kartami (CD-ROM, VGA, zvuková karta) pomůže zvolit volný IRQ port, základní adresu i DMA kanál. Jediným ovládacím prvkem karty, se kterým jako uživatel přijdete do styku je ruční ovladač s jediným tlačítkem a přepínačem (ten slouží pro zapnutí/vypnutí zpomaleného pohybu). Jediným stisknutím tlačítka můžete jakýkoli program přerušit a aktivovat menu ACTION REPLAY. Na rozdíl od předchozích verzí je totiž V1.3 prostá

příkazů, které je třeba vypisovat a ovládnout - veškerou činnost můžete pohodlně zvládnout prostřednictvím jasných a přehledných menu, ve kterých se rychle orientujete a která ulehčí vaši práci. A jaké jsou tedy možnosti této mocné krabičky? Nevyčerpatelné. Jmenujme jen pár těch, které jsou nejatraktivnější.

Pro hráče je to především značně vylepšený a k dokonalosti dovedený hledač tréninků. Práce s ním je dětsky snadná - narozdíl od předchozích verzí pracuje tato i s decimálními hodnotami, takže nemusíte složité přepočítávat hexadecimální čísla do desítkové soustavy - stačí zadat cifru, označující současný stav, vrátit se do programu, cifru změnit a znovu zvolit vyhledávání tréninku - ACTION REPLAY prohledá celou paměť a označí místa, kde došlo ke změně vámi zadané původní hodnoty na hodnotu novou. Jinými slovy - všechny údaje, které lze ve hře měnit je možné najít a modifikovat. U 90% her tak můžete mít nekonečné životy, střely, peníze atd., přičemž proces vyhledávání trvá několik sekund. Je navíc možné si adresy uložit jako soubor a kdykoli při dalším hraní hry je vyvolat a upravit. Funkce Slow Motion zase umožňuje zpomalení chodu programu až na 25% původní rychlosti, což řada hráčů ocení především u rychlých či nepřehledných her.

Další neocenitelnou možností je ukládání obsahu paměti - během pár sekund může být celá hra uložena na disk bez toho, abyste museli využívat

ukládání pozice přímo ve hře - výhody v akčních hrách či ve hrách, které ukládání pozice neumožňují, jsou zřejmé. Bez zajímavosti není ani program na vyhledávání a ukládání hudebních souborů a modulů - hudebníci jistě zaplesají nad možností nahrávat si oblíbené melodie z her a vlastnoručně si je upravovat. Redaktory všech časopisů, stejně jako milovníky hezkých obrázků potěší Screen Grabber, který dokáže uchovat obrázky z většiny her. Nutno však dodat, že tato funkce nefunguje vždy a V3.1 ještě nezvládá většinu obrázků v SVGA.

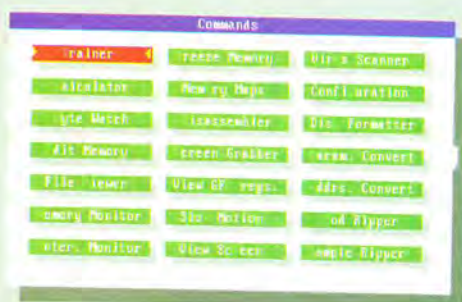
ACTION REPLAY ovšem obsahuje i pomůcky pro profesionální programátory - Disassembler umožňuje dokonalou kontrolu nad strojovým kódem a možnost upravovat obsah celé paměti s neuvěřitelnou lehkostí. Nechybí ovšem ani pomocné funkce jako kalkulačka, program na formátování disket či Virus Scanner.

Cílem tohoto článku nebylo podání vyčerpávajícího výkladu o možnostech ACTION REPLAY V3.1. Chtěli jsme jen nastínit obrovské možnosti využití tohoto nástroje a jeho užitečnost. Pokud vás tento článek zaujal, nic vám nebrání v tom, abyste uposlechli naše doporučení a ACTION REPLAY si koupili - po dlouhé době čekání se totiž tato karta objevila i na našem trhu za velmi příznivou cenu. Pokud ji ale budete chtít, pospěte si, protože jinak všechny koupíme my.

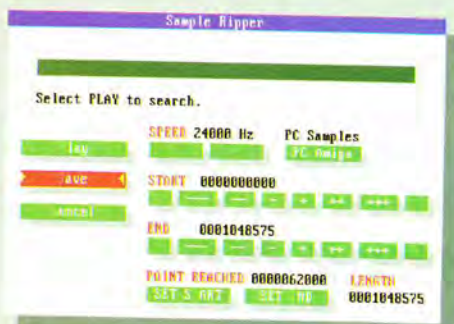
ICE

00:43:04

Action Replay PC PRO v3.1



Action Replay PC PRO v3.1



Hlavní menu umožňuje přístup k nejrůznějším volbám a znázorňuje obrovskou kapacitu karty (výše). Nalezené samplý lze nejen poslouchat a upravovat, ale také ukládat na disk k pozdějšímu využití (níže).

Firma RTV data, Ltd.
uvádí na český trh výrobek firmy
DATEL ELECTRONICS

ACTION REPLAY

UNIVERZÁLNÍ ZAŘÍZENÍ PRO PROGRAMÁTORY
A HRÁČE HER

Zařízení umožňuje:

- zastavit libovolný program stiskem tlačítka
- zpomalit jakýkoliv program až do 2% původní rychlosti
- uložit libovolný program stiskem klávesy a kdykoliv pokračovat v jeho činnosti
- nastavit ve hrách nekonečné životy a energii
- uložit obrázky ve formátu PCX
- uložit hudbu ve formátu MOD
- prohlížet paměť jako text, hexadecimální formát, disassemble
- prohlížet VGA registry, tabulku přerušení, rozložení paměti
- detekci virů
- a další...

Zaváděcí cena pouze 3.490,- Kč včetně DPH 23%

Distributor firmy DATEL ELECTRONICS pro Českou Republiku:

RTV data, Ltd.
Akademika Bedrny 365
502 52 Hradec Králové

RTV data, Ltd.
P.O.Box 51
501 01 Hradec Králové

tel.: 049 - 617 433, fax: 049 - 617 434

Když jsme ve SCORE 9 představili sérii joysticků firmy LOGIC 3, setkali jsme se s širokým čtenářským ohlasem a uvítáním rubriky, která přináší hodnocení a testy joysticků. Joystick totiž patří k nezákladnějšímu vybavení každého hráče a v závislosti na jeho temperamentu je to věc, která se kupuje velice často. Je ale potřeba si dobře vybrat!

Suncom

Dnes přineseme krátký pohled do sortimentu firmy SUNCOM, která se kromě výroby joysticků zabývá, mimochodem velice úspěšně, výrobou joystickových karet (GAMEPORTŮ), redukcí na joysticky (umožňujících zapojení dvou joysticků do jednoho portu), ale i sady k čištění počítače - tato souprava obsahuje malé hadříky na čištění filtru, čistící diskety, tekutiny na čištění myši, disketové jednotky i filtru, ale i malinký vysavač na čtyři tužkové baterie, kterým spolehlivě odstraníte všechny nečistoty z vaší klávesnice.

Po očištění počítače a desinfekci myši se už můžeme podívat na jednotlivé joysticky, které firma SUNCOM nabízí. Předem nutno říci, že joysticky SUNCOM patří do vyšší kategorie, než joysticky LOGIC 3 - alespoň svoji cenou a komfortním vzhledem určité. O některých jejich chybách bychom mohli polemizovat. Charakteristickým znakem všech SUNCOM joysticků jsou dva rysy - zaprvé: všechny joysticky jsou uzpůsobeny tak, aby vyhovovaly levákům i pravákům (osová souměrnost, symetrický ergonomický design) a zadruhé - všechny joysticky obsahují tzv. Signal Selector, což je přepínač tlačítek joysticku (jinými slovy - můžete si zvolit, které z tlačítek bude FIRE 1 a které FIRE 2). Teď už ale k jednotlivým typům.

NIGHT FORCE

NIGHT FORCE patří mezi nejlevnější joysticky z nabídky a svým zaměřením je také nejjednodušší a nejprostší. Klasický vzhled joysticku doplňují dvě tlačítka a přepínač autofire. Ačkoli se s tímto analogovým joystickem poměrně dobře manipuluje a dobře se drží, patří NIGHT FORCE spíše mezi průměrné joysticky, jakých profesionální hráč „spotřebuje“ deset do roka. Relativně nízká

cena však přináší mnohá přínosy jednoduchých univerzálních joysticků.

AXYS

Netradiční a originální vzhled propůjčuje joysticku AXYS výhradní právo být něčím novým. Malinký joystick má obrovskou výhodu v podobě železné tyčky tvořící tělo páky joysticku. S odpojeným držákem, který je k joysticku dodáván, je AXYS ideální pro držení oběma rukama a ovládání rychlých akčních her - díky krátké tyčce a malému rozměru umožňuje rychlou reakci a precizní ovládání. S držákem připojeným je AXYS vhodný pro postavení na stůl.

Na akční hry, ve kterých rozhoduje rychlost a preciznost analogový AXYS vřele doporučujeme.

COMMAND CONTROL

Odpovědi na ovladače konsolí, stejně jako na LOGIPAD firmy LOGIC 3 je COMMAND CONTROL - univerzální ovladač ideální pro všechny, kteří si neoblíbili joysticky s pákovými ovladači. COMMAND CONTROL výborným způsobem padne do ruky s kulatým ovladačem směru pod palec levé ruky a tlačítky pod palec pravé. Problémy při stisknutí obou tlačítek najednou řeší přidáním dalšího tlačítka, které je spojením FIRE 1 a FIRE 2. Dvě oddělená tlačítka na AUTOFIRE jsou samozřejmostí. Nicméně, COMMAND CONTROL je jediným joystickem, který nebude vyhovovat jak levákům, tak pravákům.

FX-2000

Masivní páka, na pohled ergonomický design, tlačítka přepínače obou FIRE a tlačítka autofire pro oba spínače zvlášť - to všechno jsou pozitivní vlastnosti, přes které prosivá jedna negativita - FX-2000 není pro hrani her příliš vhodný. Ačkoli na pohled vypadá přitažlivě a lákavě, ovládání čehokoli je velice problematické a nepřesné - páka je příliš nakloněná dopředu a navíc je příliš volná na to, aby bylo možné dosáhnout požadované pohodlnosti a komfortu. Ačkoli všechno nasvědčuje tomu, že by FX-2000 mohl být kvalitním joystickem, zdání v tomto případě klame.

FLIGHT MAX

FLIGHT MAX, na rozdíl od FX-2000 vypadá na první pohled neohrabaně a nemotorně, avšak stejně jako v minulém případě - zdání klame! FLIGHT MAX patří podle našeho názoru k těm nejlepším joystickům pro ovládání letových simulátorů za použití jedné centrální páky ovladače. Obrovskou výhodou joysticku je možnost volného pohybu ovladače do všech směrů ve značně otevřeném úhlu - při maximálním vychýlení do všech stran opíše vršek joysticku kruh o průměru více než 10 cm. FLIGHT MAX je ideálním joystickem pro letové simulátory, ve kterých záleží na přesnosti a preciznosti ovládání.



FLIGHT MAX se svou robustní konstrukcí a masivním základem přibližuje skutečnému kniplu v kabině letounu. FLIGHT MAX navíc obsahuje ovladač rychlosti a směrovky přímo na základní desce - u software, který těchto funkcí využívá (jedná se v podstatě o napodobení druhého

joysticku, který u některých simulací slouží k ovládání rychlosti a směru) se vám dostane bohatého zadostičení. Pokud myslíte na FLIGHT SIMULATOR, trefili jste do černého, protože FLIGHT MAX je přesně tím, co zde maximálně využijete!

G-FORCE

Na konec jsme si nechali G-FORCE - nejmasivnější, největší a pochopitelně nejdražší joystick z nabídky firmy SUNCOM. Již na první pohled je jasné, k čemu tenhle joystick využijete - simulátory! G-FORCE je stylizován do podoby kniplu dopravních letadel a pro opravdové nadšence je tím pravým. Masivní základnu joysticku lze upevnit na stůl jednak stabilními přísavkami, ale také pomocí speciálních železných držáků, které se připojí zespoda na stůl a sevrou desku stolu z obou stran pro absolutně stabilní ovládání. Masivní hlavní páka zajišťující pohyb dopředu a dozadu může být kdykoli zablokována dvěma spínači po stranách a z G-FORCE se tak stane ideální ovladač automobilových simulátorů.

Samozřejmostí tohoto joysticku je i ovladač rychlosti (analogický s pohybem dopředu a dozadu u joysticku zapojeného do druhého portu), dvě tlačítka na každém rameni „kniplu“ a přepínač funkce těchto tlačítek. Pokud tedy hledáte věrnou napodobeninu pilotního kniplu za přijatelnou cenu (G-FORCE jistě nedosahuje kvality joysticku THURSTMASTER, ovšem nedosahuje také ani poloviny jeho ceny), tady je další z možností.



To je pro dnešek z oblasti joysticků všechno. Pokud jsme vám trochu poodhalili roušku trhu joysticků a pomohli se zorientovat mezi širokou nabídkou těchto produktů, tento článek splnil svůj účel. Pokud ne, budeme se příště víc snažit!

Tipy a Triky

Všechno na světě se mění. Nic nezůstane stejné. I SCORE má dobrý zvyk nezustávat stále ve stejné podobě a měnit tvář - nikdy se ovšem nejedná o žádné výrazné změny a žádná změna by neměla být škodou pro čtenáře. Kromě jiných drobných změn v tomto čísle jsme se rozhodli pro nové pojetí rubriky, ve které se vám dostává nejrůznějších rad do her, stejně jako kódů, tréninků a odpovědí na otázky. Tato rubrika se dnešním dnem počínaje bude jmenovat TIPY A TRIKY a bude zahrnovat výše uvedené položky pro všechny počítače a herní konsole. Sem také adresujte svoje problémy s hrami dříve určené pro 'Pařanský zákysník'.

Rádi bychom vás také ujistili, že tato rubrika je, co do obsahu, neomezená, a že věnujeme místo všem herním formátům - dnešním číslem počínaje podporujeme i MEGA-CD a jeho produkty, takže se můžete setkat i s kódy pro tuto konsoli. Byli bychom rádi, kdybyste nám poslali svoje vlastní příspěvky - ať už ve formě otázek, na které budeme odpovídat, nebo vaše vlastní kódy a tipy, které sami odhalíte a o které se chcete podělit s ostatními - nehledě na to, že pod nimi bude zářit celé vaše jméno. Zatím budeme všechny hry hrát za vás, ale ne věčně! Nemyslete, že je už na čase se svými schopnostmi trochu proslavit?

PC

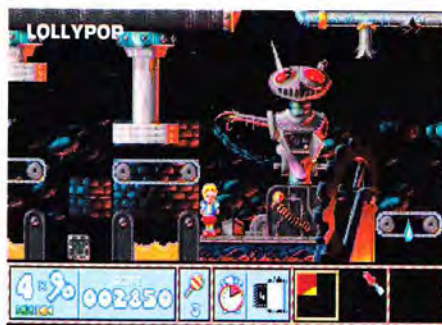
DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAVAGER

Pokud chcete použít trénink na tuto hru, musíte ji spustit s dodatečným parametrem -k911 (i.e. dsun -k911) a jedním z vybraných dalších parametrů (např. dsun -k911 -s -p -m -a)

- s začátek se všemi kouzelnickými kouzly
- p začátek se všemi psionickými kouzly
- m žádná hudba
- a žádné intro

Ve hře pak stiskněte některé z následujících kláves:

- T - zvedne úroveň celé skupiny o jednu
- t - zvedne úroveň jedné postavy v boji
- m/M - naučení všech kouzel
- alt F2 - vlastnosti všech postav se vylepší na maximum
- alt F4 - všichni kouzelníci se naučí všechna kouzla



LOLLYPOP

Kódy do všech úrovní hry.

A7VL2V
A8H22H
QQLCHL
QXGKCE
QV7YVV
QWT29C
QBLEYK

ONE MUST FALL

D = DOLŮ
N = NAHORU
P = PĚST
K = KOP
V = VPŘED

JAGUAR

JAGUAR LEAP: D, V+P
SHADOW LEAP: B, D, V+P
CONCUSSION CANNON: D, B+P

OVERHEAD THROW: (SKOČ), D+P
SCRAP MOVE: D, D, N+P
DESTRUCTION: D, D, N+K

THORN:

SPIKE-CHARGE: V, V+P
SHADOW-SPIKE: V, V, V+P
OFF-WALL ATTACK: (SKOČ PROTI ZDI) D, V+K
SPEED KICK: D, V+K
SHADOW KICK: B, D, V+K
SCRAP: B, B, V+P
DESTRUCTION: N, D, N, D+P, ETC...

SHADOW:

SHADOW PUNCH: D, B+P
SHADOW KICK: D, B+K
SHADOW GRAB: D, D+P
SHADOW DIVE: (SKOČ), D, V+P



PYROS:

FIRE SPIN: D+P
SUPER THRUST: V, V+PUNCH
SHADOW THRUST: V, V, V+P
JET SWOOP: (SKOČ), D+K

ELECTRA:

BALL LIGHTNING: D, B+PUNCH
ROLLING THUNDER: V, V+PUNCH
SUPER R.T.(?): D, V, V+P
ELECTRIC SHARDS: D, V+PUNCH
SCRAP: B, D, V+P
DESTRUCTION: V, D, B, N, ETC... (TOČ PO SMĚRU HOD. RUČÍČEK)

CHRONOS:

STASIS ACTIVATOR: D, B+P
FAST STASIS: V, D, B+P
TELEPORTATION: D+P
MATTER PHASING: D, B+K (MOŽNO I PŘI VÝSKOKU)
SCRAP: V+P
DESTRUCTION: V, B, V, B+P, ETC...

KATANA:

RISEING BLADE: D, V+P
TRIPLE BLADE: B, D, V+P



HEAD STOMP: (SKOČ NAD PROTIVNÍKA), D+K
 FOWARD RAZOR SPIN: D, V+K
 BACK RAZOR SPIN: D, B+K
 SCRAP: V, D, B+P
 DESTRUCTION: B, D, V+P

SHREDDER:

HEAD-BUTT: D, V+P
 SHADOW HEAD-BUTT: B, D, V+P
 FLIP KICK: D, D+K
 SHADOW FLIP KICK: D, D, D, D+K
 FLYING HANDS: D, B+P
 SCRAP: V, D, V, D+P

FLAIL:

SPINNING THROW: V, V+P (V, V+K TAKÉ FUNGUJE)
 CHARGING PUNCH: B, B+P
 SHADOW PUNCH (?): D, B, B+P
 SWINGING CHAINS: D+P
 SLOW SWING CHAIN: D+K
 SCRAP: V, V, V+P ATD...(PO PRVNÍM BOUCHNUTÍ O ZED)
 DESTRUCTION: V, B, V, B+P ATD...(PO DALŠÍM BOUCHNUTÍ O ZED)

GARGOYLE:

DIVING CLAW: (SKOČ), D+K
 FLYING TALON: D, V+P
 SHADOW TALON (?): B, D, V+P
 WING CHARGE: V, V+P
 SCRAP: B, D, V+P
 DESTRUCTION: D, N, D, N+P

NOVA

EARTHQUAKE SLAM: D, D+P
 MISSILE: D, V+P
 AIR MISSILE: (SKOČ), D, V+P
 MINI-GRENADE: D, B+P
 CHEST SLAM: (SKOČ), D+P

QUARANTINE

Vstupní hesla do jednotlivých zón města:

Park: OMNICORP IS ALL KNOWING
 Old Kemo: KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
 The Projects: THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
 The Wharf: HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
 Exit: KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT

ROBINSON'S REQUIEM

Už asi týden hraji hru ROBINSON'S REQUIEM. Hned ze začátku mám tři problémy:

1. Jak mám vyrobit luk?
2. Jak mám zabít tygra šavlozubého?
3. V recenzi ve SCORE 9 píšete, že se dají najít liány na stromech, ale já žádný takovýhle strom nemohu najít.

Jirka

I když je možné, že se návod na tuhle zatím poslední hru firmy SILMARILLS v některém z dalších



SCORE objeví, odpovíme individuálně - člověk nikdy neví. Luk se skutečně dá vyrobit z liány, která skutečně je na stromech, které skutečně ve hře jsou. Potíž je v tom, že stromy s liánami jsou až v úrovni za tygrem šavlozubým. Řešení jsou dvě - buďto hraj ne nelehčí obtížnost a tygra zabij jedinou ranou nožem (opravdu to jde), anebo hraj na jakoukoli obtížnost a kolem tygra v západní části kaňonu se zkus proplížit (a tohle opravdu taky jde). Za ním najdeš nejen smůlu na výrobu pochodní, ale i jeskyni vedoucí do další úrovně.

ELDER SCROLLS: ARENA

Za následující tip na hru ARENA děkujeme našemu příznivci, který si říká B.J. Blackowicz a pravděpodobně má rád hru WOLFENSTEIN 3D. Zpátky k věci. Následuje citace:

Stačí dát si v nějakém městě ke kováři opravit nějaký předmět (pokud možno co nejdražší). Když se v uvedený den pro předmět u kováře zastavíte, tak vám ho vydá. To ale není to hlavní - báječné na tom je, že si pro ten předmět můžete přijít další den znovu, další zase, zase... atd.

AMIGA

BLACK CRYPT

Ačkolí jsem super hru BLACK CRYPT dohrál, mám tady pár nejasností (moc bych za to nedal, že se to ho dotazu ujme ICE).

1. Jak použít svítek raise Death, vůbec mi nefunguje.
2. Dá se nějak použít Death Gem a pokud ano, tak na co.
3. Když jsem poslal do pekla Estorotha, tak se mi objevil na obrazovce nápis, který zmizel tak rychle, že jsem si ho ani nestál přecíst, a pak už jsme mohli s družinou pokračovat dál, ale cesta dál již nevedla. Dá se ještě někde najít?

S úctou AAA

1. Svítek, stejně jako kouzlo, funguje jen na oživení vlastních charakterů a jen, překvapivě, po jejich smrti. Používá se jednoduše - zabij jednoho z vlastních lidí, vezmi jeho Death Gem do jedné ruky, svítek do druhé a použij jej.

2. Death Gem funguje jen tehdy, pochází-li z vlastních lidí a jen, překvapivě, po jejich smrti. Používá se jednoduše - zabij jednoho z vlastních lidí, vezmi jeho Death Gem do jedné ruky a použij kouzlo Raise Death - buď ze svotku nebo z knihy.

3. Nápis jasně říká, že kouření způsobuje rakovinu, a že v jedné dávce z Estorothovy kouzelné hůlky je obsaženo 6.5 kg nikotinu, 7.3, kg dehtu a pár dalších škodlivin. Kromě toho říká, že je možné uložit si pozici na disk, dál pokračovat ve hře nebo shlédnout závěrečnou sekvenci. Ano, dotazu se ujal ICE a ne, hra už nemá další úrovně - je možné jen projít poslední patro a zcela zbytečně se pohrbat v Estorothových pokladech.

SEGA MEGADRIVE

URBAN STRIKE

Kódy do všech misi

2. CRJ7CWR4NBH
3. 9GWP4CN3XCP
4. NB7YBP7CDPT
5. L6JFG3JYW37
6. GP74YLWVZLY
7. W7XNP74N37Y

ZOMBIES

Kódy ke všem odporným, zeleným a značně zapáchajícím zombiim jsou tady:

5. ZYZM
9. JBRL
13. LCFJ
17. BMLK
21. PQBR
25. QLNK
29. QNKR
33. SDHM
37. BKUR
41. BZPM
- CREDIT LEVEL: QSDZ
- EXTRA LEVEL: BNYZ

SEGA MEGA-CD

ECCO THE DOLPHIN

Snadný trik na programátorský nástroj, který vám umožní nejen výběr úrovně a nesmrtnosti, ale také nastavení hlasitosti hudby a zvukových efektů, umístění teleportů a další legrace. Je to snadné - stačí hru zastavit ve chvíli, kdy bude Ecco obrácen čelem k vám a stisknout ovladač DOPRAVA, B, C, B, C, DOLŮ, C, NAHORU a je to!

THUNDERHAWK

Pro nekonečné štíty a zbraně zastavte hru a stiskněte nahoru, doprava, doleva a dolů. Po opětovném pokračování ve hře by měly být vaše problémy s tímto simulátorem vyřešeny.

NINTENDO SNES

ALIEN 3

Kódy do všech úrovní:

QUESTION
 MASTERED
 MOTORWAY
 CABINETS
 SQUIRREL
 OVERGAME

METAL MARINES

Další kódy? Tady jsou!

PCRC
 LSMD
 JPTR
 PRSC
 TRNS
 ZDCP
 YSHM
 LNVV
 JCRY

NWTN
 CLST
 NBLR
 PHTN
 RNSN
 FKDV
 CLPD
 JRMR
 KNLB

SCORE



Soudný Den

Konec roku skrývá mnohá překvapení, nové naděje, dárečky pod stromečkem a předsevzeti o silvestrovské noci. Naším převapením je kromě rozšíření počtu stránek i pár zajímavých rubrik v tomto SCORE. SOUDNÝ DEN je nejen seznamem všech připravovaných titulů, které v této době vycházejí, ale také seznamem všech těch her, které můžeme očekávat během příštího roku. Doufáme, že vám náš průvodce pomůže zorientovat se v nástrahách a úskalích softwarového trhu roku 1995!

Datum	Název	Firma
25. listopad	Fifth Fleet	Avalon Hill
25. listopad	Operation Crusader	Avalon Hill
25. listopad	Paradox	Flair
25. listopad	Cruncher	Davidson
25. listopad	Bandits	Domark
25. listopad	World War II	Domark
25. listopad	Out Of the Sun	Domark
25. listopad	Wolf Hunt	EA Sanctuary
25. listopad	Around the World	EA Studio
25. listopad	Little Big Adventure	Electronic Arts
25. listopad	Combat Classics 3	Empire Interactive



25. listopad	Star Crusader Mis. Disk	GameTek
25. listopad	Breach 3	Impressions
25. listopad	Front Lines	Impressions
25. listopad	Project USA	Impressions
25. listopad	Black Hawk	Interplay
25. listopad	Warcraft	Interplay
25. listopad	Space Federation	Interplay
25. listopad	Safety Monkey	IVI
25. listopad	Blown Away	IVI
25. listopad	Space Academy	Mindscape
25. listopad	Pizza Tycoon	MicroProse
25. listopad	Zephyr	New World Comp.
25. listopad	Xmas Lemmings '94	Psygnosis
25. listopad	Zig Zag	QQP
25. listopad	Sid & Als Toon's	Sierra On-line
25. listopad	Raiden	US Gold
25. listopad	Digital Dreamware	Virgin
25. listopad	Frantic Factory	Virgin
25. listopad	Mech Commander	Virgin
25. listopad	One Tribe	Virgin
25. listopad	One World	Virgin
26. listopad	Cyclomania	Accolade
26. listopad	Power Hits: Battletech	Activision
26. listopad	Power Hits: Kids	Activision
26. listopad	Power Hits: Movies	Activision
26. listopad	Power Hits: Sports	Activision
26. listopad	Titans Legacy: B12 data	Blue Byte
26. listopad	N. Lampoon's Blind Date	Trimark
27. listopad	Space Pirates	Am. Laser Games
28. listopad	Hammer of the Gods	New World Comp.
30. listopad	5th Fleet	Avalon Hill
30. listopad	Journeyman Pro. Turbo	EA Sanctuary
30. listopad	Super Maze Wars	GameTek
30. listopad	Jurassic Park Paint	Hitech



30. listopad	Mega Man X	Hitech
30. listopad	Welcome to Bodyland	IVI
30. listopad	Wings of Glory	Origin
30. listopad	Kings Quest VII	Sierra On-line
30. listopad	My Favorite Monster	Simon & Schuster
31. listopad	Ferrari Grand Prix 2.05	Alliance (Arsenal)
31. listopad	Cyclone	Electronic Arts/SSI
31. listopad	Classic Pinball for Win.	Impressions
31. listopad	IMC Medical Emergency	Sony Imagesoft
31. listopad	Wheel of Fortune	Sony Imagesoft

1. prosinec	Simon Sorcerer II	Adventure Soft
1. prosinec	Micro Machines II	Codemasters
1. prosinec	Nascar Racing	Virgin
1. prosinec	EMAG Winter 95	GameTek
1. prosinec	Retribution	Gremlin Interactive
1. prosinec	CD Megapack	Merit Software
1. prosinec	Ice Hockey	Merit Software
1. prosinec	US Navy Fighters	MicroProse
1. prosinec	Wing Commander III	Origin
1. prosinec	Legend of Kyrandia 3	Virgin
2. prosinec	Victory at Sea	Three - Sixty
2. prosinec	Air Havoc Controller	Trimark
2. prosinec	Thumbelina	Trimark
3. prosinec	Crime Patrol 2 - Drug War	Am. Laser Games
3. prosinec	Stalingrad	Avalon Hill
3. prosinec	Flight Commander II	Avalon Hill
3. prosinec	Test Pilot	Domark
3. prosinec	Kawasaki Superbikes	Domark
3. prosinec	Lords of Midnight III	Domark
3. prosinec	Grandmaster Chess	Intracorp/Capstone
3. prosinec	Conquest of Japan	Impressions
3. prosinec	Blood Bowl	Microleague
3. prosinec	Inferno	Ocean
3. prosinec	Menzoberazzan	SSI
4. prosinec	Sports Health & Fitness	IVI
6. prosinec	Psycho Pinball	Code Masters
6. prosinec	Total Distortion	Electronic Arts
6. prosinec	Fighter Wing	Merit Software
8. prosinec	Freddie Fish	Humongous Ent.
8. prosinec	Battle Cruiser 3000 AD	Interplay
8. prosinec	Dungeon Master 2	Interplay
8. prosinec	High Seas Trader	Impressions
8. prosinec	Shuttle App. & Land. Sim.	RC Simulations
8. prosinec	Spectre VR	Velocity
8. prosinec	Alladin (PC)	Virgin
10. prosinec	Rise of the Triad	Apogee
10. prosinec	Commander Blood	Mindscape
11. prosinec	Death Gate (Xanth II)	Accolade
11. prosinec	What is a BellyButton	IVI
11. prosinec	Spaceward Hol 4.0	New World Comp.
11. prosinec	Incredible Toons	Sierra On-line
11. prosinec	ESPN Baseball Tonight	Sony Imagesoft
11. prosinec	Haldeman Diaries	Sony Imagesoft
12. prosinec	CyberSpace	Empire Interactive
14. prosinec	Emperor's New Clothes	Trimark
15. prosinec	Kick Off 3	Anco
15. prosinec	Third Reich	Avalon Hill
15. prosinec	Magic Carpet	Bullfrog
15. prosinec	Recess in Greece	EA Morgan
15. prosinec	Alien Logic	EA/SSI
15. prosinec	BioForge	Electronic Arts
15. prosinec	Noctropolis	Electronic Arts
15. prosinec	Virtuoso	Elite
15. prosinec	Sat. Night Live 20th Ann.	GameTek
15. prosinec	Oregon Trail II	MECC
15. prosinec	Yukon Trail	MECC
15. prosinec	Dragon Knight III	Megatech
15. prosinec	CyberJudas	Merit Software
15. prosinec	Harvester	Merit Software
15. prosinec	Encarta	Microsoft
15. prosinec	Challenge of Democracy	Sony Imagesoft
15. prosinec	Jeopardy	Sony Imagesoft
15. prosinec	Johnny Mnemonic	Sony Imagesoft
15. prosinec	ABC Earthquake	Sony Imagesoft
15. prosinec	Encyclop. of Living World	Sony Imagesoft
15. prosinec	Ghosts	Sony Imagesoft
15. prosinec	Tower Assault	Team 17
15. prosinec	Superfrog	Team 17
15. prosinec	Ultimate Body Blows	Team 17
15. prosinec	Dinonauts	Virgin



16. prosinec	Planetfall	Activision
18. prosinec	Family Feud	GameTek
18. prosinec	Lemmings Chronicles	Psygnosis
18. prosinec	All New World Lemmings	Psygnosis
18. prosinec	Battledrome	Sierra On-line
20. prosinec	Star Reach	Interplay
20. prosinec	Descent	Interplay
20. prosinec	Nerves of Steel	Merit Software
20. prosinec	Frankenstein	Merit Software
20. prosinec	Panzer General	SSI
20. prosinec	Creature Shock	Virgin
21. prosinec	Dragon Lore	Cryo
21. prosinec	Hell	GameTek
21. prosinec	Stonekeep	Interplay
21. prosinec	Heroes of Might & Magic	New World Comp.
25. prosinec	Sim City 2000 - Scenarios	Maxis
25. prosinec	Alex Dampier Ice Hockey	Merit Studios
25. prosinec	Jack the Ripper	Mirage
25. prosinec	Flight Unlimited	Virgin
25. prosinec	Sewer Shark	Virgin
30. prosinec	Synnergist	21st Century E.
30. prosinec	Live Action Football	Accolade
30. prosinec	Shanghai II	Activision
30. prosinec	Battle Simulator II	Alliance (Arsenal)
30. prosinec	Sub Battle Simulator II	Alliance (Arsenal)
30. prosinec	Flight Commander 2.0	Alliance (Arsenal)
30. prosinec	Renegade - Jacob's Star	Electronic Arts



30. prosinec	Powerslide	Elite
30. prosinec	True Lies	Hitech
30. prosinec	Stargate	Hitech
30. prosinec	1942: Pac. Air War Gold	MicroProse
30. prosinec	1942: Pac. Air War Scen.	MicroProse
30. prosinec	Star Trek Deep Space 9	Paramount
30. prosinec	Ground Zero	Psygnosis
30. prosinec	Magician's Castle	Psygnosis
30. prosinec	Cannon Fodder II	Sensible Software
30. prosinec	Capitol Punishment	Sierra On-line
30. prosinec	Baseball Expansion	Sierra On-line
30. prosinec	Woodruff	Coctel/Sierra
30. prosinec	Wild Blue Yonder II	Spectrum HoloByte
30. prosinec	Star Trek: TNG Coll. Ed.	Spectrum HoloByte
30. prosinec	Great Naval Battles III	SSI
30. prosinec	BAT III - CD ROM	UbiSoft

1. leden 95	Apache Gunship	Digital Integration
1. leden 95	What's that Song	EA Pop Rocket

SOUDNÝ DEN



1. leden 95	NBA Showdown	Electronic Arts
1. leden 95	Cyberia	Interplay
1. leden 95	Evolution: Lost in Time	Imagitec
1. leden 95	Freelancer 2120	Imagitec
1. leden 95	Casino Tournament	Intracorp
1. leden 95	The Club	Krisalis
1. leden 95	Top Gear 2	Gremlin Interactive
1. leden 95	Ticonderoga	Mindscape
10. leden 95	Brett Hull '95	Accolade
10. leden 95	Mortal Combat II	Acclaim
10. leden 95	Rapid Assault	GTE Entertainment
10. leden 95	Iron Angel	Ocean
10. leden 95	Bounty Hunter	Origin
15. leden 95	Hardball IV	Accolade
15. leden 95	Xenophages	Apogee
15. leden 95	Trial	Broderbund
15. leden 95	TaCops	Gametek
15. leden 95	7th Sword of Mendor	GrandSlam
15. leden 95	NBA Jam	HITECH
15. leden 95	Alien 3	HITECH
15. leden 95	Power House	Impressions
15. leden 95	Dark Forces	Lucas Arts
15. leden 95	Sim Tower	Maxis
15. leden 95	Extractors	Millenium
15. leden 95	MechWar	New World Comp.
15. leden 95	Super Street Fighter II	Ocean
15. leden 95	Innocent Until Caught II	Psygnosis
15. leden 95	Victorian	Psygnosis
15. leden 95	Virus Alert	Renegade
15. leden 95	Space Quest VI	Sierra On-line
15. leden 95	The Last Dynasty	Sierra On-line
15. leden 95	Night Trap	Virgin
25. leden 95	Lost Viking II	Interplay
25. leden 95	1944: Across The Rhine	MicroProse
25. leden 95	1944: Ac. The Rhine data	MicroProse
25. leden 95	King of Thieves	Team 17
25. leden 95	Lost Eden	Virgin
30. leden 95	Unneces. Roughness '95	Accolade
30. leden 95	Flight of the Am. Queen	Binary Illusions
30. leden 95	Absolute Zero	Domark
30. leden 95	Bureau 13	Gametek
30. leden 95	Celtic Tales B. of the Evil	Koei
30. leden 95	Ultima IX - Ascension	Origin
30. leden 95	Discworld	Psygnosis
30. leden 95	Tir-na-nog	Psygnosis

únor 95	Jack Nicklaus Golf - Sign.	Accolade
únor 95	Mission Critical	Accolade
únor 95	Alien Trilogy	Acclaim
únor 95	Sub Battle Sim. II	Alliance (Arsenal)
únor 95	Royal Flush	Amtek
únor 95	Shadow of the Empire	Blue Byte
únor 95	Pete Sampras Tennis	Code Masters
únor 95	I have No Mouth and...	Cyberdreams
únor 95	Dark Seed II	Cyberdreams
únor 95	The Hunters of Ralk	Cyberdreams
únor 95	Flashback II	Delphine Software
únor 95	Fighting Fantasy	Domark
únor 95	Dawn of Aerial Combat	Empire
únor 95	Red Ghost	Empire
únor 95	Elite III: 1st Encounters	Gametek
únor 95	Blue Max	Gametek
únor 95	Rand McNally World Atlas	Gametek
únor 95	Water World	Interplay
únor 95	Le crime des Dieux	Interplay
únor 95	Navy Strike	MicroProse / Rowan
únor 95	Too Gun	MicroProse
únor 95	UPQ: The Deep (datadisk)	MicroProse
únor 95	The Sorbi	Millenium
únor 95	Upstart	Rocket Science
únor 95	Cadillacs and Dinosaurs	Rocket Science
únor 95	Darkside	Rocket Science
únor 95	Sensible World of Soccer	Sensible Software
únor 95	Death-Machine	Storm
únor 95	Way of Warrior	Sierra On-line
únor 95	Outpost Planet Pack	Sierra On-line
únor 95	Lost in Town	Sierra On-line
únor 95	Phantasmagoria	Sierra On-line
únor 95	Inca 3	Sierra On-line
únor 95	Star Trek: TNG	Star Trek: TNG
únor 95	All Terrain Racer	Spectrum HoloByte

únor 95	Worms	Team 17
únor 95	Phoenix Fighter	Time Warner Inter.
únor 95	Virtua Chess	Titus
únor 95	Sensible Golf	Virgin / Sensible S.
únor 95	Eleventh Hour CD-ROM	Virgin
únor 95	Eleventh Hour: Lim. Ed.	Virgin
únor 95	Command & Conquer	Virgin
únor 95	Transmission	Virgin

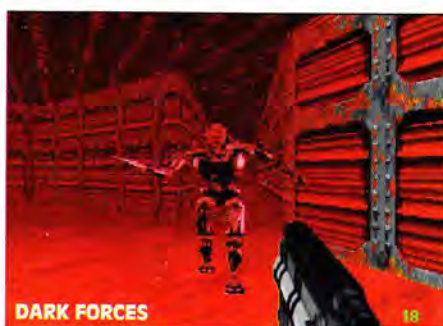
březen 95	Mechwarrior II - The Clans	Activision
březen 95	Planetfall	Activision
březen 95	Thr. the Eyes of the Spy	Activision
březen 95	Air Warrior II	Alliance (Arsenal)
březen 95	ETO: D-Day	Alliance (Arsenal)
březen 95	FX Fighter	Argonaut
březen 95	Elder Scrolls II: Daggerfall	Bethesda
březen 95	Machine Head	Core
březen 95	Shell Shock	Core
březen 95	Tee-Off	Core
březen 95	Thunderhawk	Core
březen 95	Tank Commander	Domark
březen 95	Rand McNally Wildlife	GameTek
březen 95	Soup Tr.: Search for Stock	Krisalis
březen 95	Sim Rain Forest	Maxis
březen 95	Microleague Baseball '95	Microleague
březen 95	Sec. of the 7th Labyrinth	MicroProse
březen 95	Incoming!	Millenium
březen 95	Silverload	Millenium
březen 95	Space Academy	Mindscape
březen 95	Perfect General 2	QQP
březen 95	Rocket Boy	Rocket Science
březen 95	Flying Aces	Rocket Science
březen 95	Incredible Machine 2	Sierra On-line
březen 95	Jagged Alliance	Sir Tech
březen 95	Super Stardust	Team 17
březen 95	Evolution	US Gold
březen 95	Ectosphere	Virgin
březen 95	Jungle Book	Virgin

duben 95	Cerberus	Domark
duben 95	American Civil War	Empire
duben 95	Fairway to Heaven	Gametek
duben 95	Body Count	Gametek
duben 95	Prisoner of Ice	Infogrames
duben 95	Player of the Year	Krisalis
duben 95	Legends	Krisalis
duben 95	Bazooka Sue	Krisalis
duben 95	Heavy Hockey	MicroProse
duben 95	Hard Wired	Novalogic
duben 95	Lemmings 3D	Psygnosis
duben 95	Damocles	Psygnosis
duben 95	Niebulung's Ring	Psygnosis
duben 95	Falcon 4.0	Spectrum HoloByte
duben 95	King of Wall Street	Virgin

květen 95	Advanced Civilization	Avalon Hill
květen 95	Blackbeard	Avalon Hill
květen 95	Full Throttle	Lucas Arts
květen 95	Warriors	Mindscape

červen 95	Pinball World	21st Century E.
červen 95	Weapons Free	Alliance (Arsenal)
červen 95	Beyond Squad Leader	Avalon Hill
červen 95	Albion	Blue Byte
červen 95	Creation	Bullfrog
červen 95	Dirt Racer	Elite
červen 95	Grand Prix Manager	Krisalis
červen 95	Formula One Grand Prix II	MicroProse
červen 95	The Adrenaline Factor	Mirage
červen 95	Comanche II: Werewolf	Novalogic
červen 95	Super TFX	Ocean / D.I.D.
červen 95	Witchwood	Team 17
červen 95	Lands of Lore II	Virgin

XX 95	Cecil and his Chopper	21st Century E.
XX 95	Batman Forever	Acclaim
XX 95	Judge Dredd	Acclaim
XX 95	Syndicate II	Bullfrog
XX 95	Dungeon Keeper	Bullfrog
XX 95	Veition	Cocet Vision
XX 95	Doomdark's Revenge	Domark



XX 95	Super Pushover	Domark
XX 95	Project Morph	EA / Dolphine
XX 95	Zorro	Gametek
XX 95	GURPS	Gametek
XX 95	Quake	ID soft
XX 95	Chaos Control	Infogrames
XX 95	S. Trek Star Fleet Acad.	Interplay
XX 95	The Dig	Lucas Arts
XX 95	Civilization II	MicroProse
XX 95	UFO II	MicroProse
XX 95	Aliens	Mindscape
XX 95	Warhammer	Mindscape
XX 95	Air Power	Mindscape / Rowan
XX 95	Revenge	Mindscape / Cryo
XX 95	Dragon Lore II	Mindscape / Cryo
XX 95	Rise of the Robots II	Mirage
XX 95	Izzy's Olympic Adventure	Ocean
XX 95	Touche!	Ocean
XX 95	Sea Legends	Ocean (Pažitnov)
XX 95	System Shock II	Origin
XX 95	Chopper	Origin
XX 95	Battles in Time	Q.Q.P.
XX 95	Gabriel Knight II	Sierra On-line
XX 95	Aces over Corea	Sierra / Dynamix
XX 95	A-10 II: Silent Thunder	Sierra / Dynamix
XX 95	Red Baron II	Sierra / Dynamix
XX 95	Wizardry VIII	Sir-Tech
XX 95	Mickey Mania	Sony Imagesoft
XX 95	Warlords III	S.S.G.
XX 95	Jet Fighter III	US Gold
XX 95	Heart of Darkness	Virgin
XX 95	Alien Alliance	Virgin
XX 95	Knight of the Broken Sw.	Virgin
XX 95	Primal Rage	Warner Interactive

SCORE



čtenářů Dopisy

Dnes začneme trochu netradičně. Stejně jako mnozí z vás ve škole či v práci, i my si děláme poznámky nanečisto. Abychom vás v tomto vánočním čísle trochu pobavili, následuje seznam našich poznámek, které jsme načmárali při procházení dopisů, ať taky nahlídnete do zákulisí. Čtete a bděte:

- napsat, že dema ne na 5,25" disketách
- odepsat tvrdákov v kódu bazilišků z Ultimy I (ANDREW)
- ať sakra píšou čitelně, kdo to má luštit!
- už nebudeme používat oslovení „spařená telecí stehna“, je to neestetické
- nikomu se nebudeme ozývat dopisem, všechny kontaktujeme pouze telefonicky
- ať už proboha nepišou Ireně, že ji miluju, tyhle dopisy před ní schovávejte
- doutáme, že domnělé dívky, jež nám píšou nejsou transvestité
- mohli bychom napsat, že si Penguin nechal obarvit vlasy na zeleno, ale nejdřív se ho na to musíme zeptat
- plně recenze na české hry radši ne, protože budeme muset OPRAVDU srovnávat (Osli Ostrov kontra Monkey Island II)
- nezapomenout na to, jak se vykroutit z pokračování Leeho návodu
- diskety určitě nevracíme! Nemá to nic společného s poctivostí.
- dopisy si děláme sami, ne sekretářka, není čas
- procenta nejsou průměr! Musíme jim to nějak všípit
- přidat počet mega, disket nebo CDček do tabulky - uvidíme
- nesmíme zapomenout Karlu Pichovi poděkovat za „držku“ na obálku
- bulisy mulisy, stejně všichni skončíme v pekle, ten je dobřej
- ...devět, deset! Asi nám píšou sami blázni, já to nechápu (ICE)

Jak se vypařuje mořská voda?

Ahoj redakce
...divali jste se v sobotu na toho Dráku? No, nic moc. Hlavně nezapomeňte v pátek na Vymítače Dábla, je to klasika. Nejsou to sice takové báječné krvavé brutální orgie jako Návrat živých mrtvol ani takové veselé krvavé hody jako Noční můra v Elm Street 1-6, ale ujde to. Co se týče mě, tak jsem pařan malého vzrůstu a tři dny před 1. prosincem mi bude 14 roků. Ne že bych se chlubil, ale pařim už 8 let. Věřte, nevěřte, ale počítač (ZX Spectrum) jsem dostal už v pěti. Samozřejmě, že jsem v té době nesmažil jako teď, to už bych byl dávno slepý, ale odhaduju to tak na hodinu týdně. Kromě toho miluju horory a proto mě okolí, mezi kterým horor spolu s pařanským jazykem šířím, přiznačně pojmenovalo Freddy (Freddy Krueger - masový vrah z Noční můry, znáte ho ne?) (Jasan - red.). Ještě poslouchám Křižáka a Roxette a jediný politik, který se mi líbí, je Phdr. Sládek (je to takový správný kolík).

And finally, strašně moc mě potěšila odpověď na dotaz týkající se Satanismu ve Score 9. Mám totiž takový odpor k tomuto hnutí, že bych jim nejraději vyštířel mozky z hlavy a nebo je pověsil na železné háky a po prošťření bacherů... (dál už je to neotisknutelné). (pardon, nechal jsem se unést, mimochodem, myslím, že agresivita ve hrách na mě nemá vliv).

Jinak mě ještě napadl jeden klin. „Víte, jak se vypařuje mořská voda? To do ní ponoříte Joystick a paříte, paříte a paříte“. Jestli vám připadá tento vtip tak vtipný, jak jednomu blbovi z naší třídy, který vyčichotal do lavice díru (on je trochu infantilní), tak



Zda hry u hráčů vzbuzují násilí či ne, zůstane asi navždy nezodpovězenou otázkou. DOOM, DOOM, DOOM!

ho můžete zařadit do toho vašeho koření. Tak, už končím a na dalším listu je Tuhy pařan. Prosím redakci, zařadte jej ještě, i když není v limitu (asi, dřív to nešlo, když vyšlo Score tak pozdě). Please!

Loučí se Freddy Krueger - Lukáš Vychopen Vsetín

Hrát od pěti let, to je výkon. S těmi horory máš docela dobrý vkus, ale zkus Hellraiseru od Barkera. Se svým přístupem k satanismu se s nimi brzy potkáš v pekle. Když už se zmiňuješ o té soutěži o tuhleho pařana, rádi bychom poznamenali, že k 5.11.94 zatím nepřišla ještě ani jedna správná odpověď (tato nejtvrdší soutěž se nachází na stránce 55 v čísle 9). Sakra lidi snažte se, nebo nebudeme mít z čeho vyhlásit vítěze. Stále platí, že vítěze vezmeme někam do hospody a uděláme s ním do SCORE rozhovor!

A propos: Jseš si jistý, že na tebe násilí ve hrách nemá žádný vliv? Ehm.

Manželka v mrazáku

Vážený pane Eisler, před několika málo minutami, jsem překonal další z nemnoha nervových záchvatů, které mě během čtení Score občas potkávají.

Vždy, když si přečtu v první větě recenze: „Předem upozorňuji, že nemám tento styl her rád“ odhazují časopis, narvu manželku do mrazáku, pustím si moravanku a při tanci rozkopu nábytek po celém bytě. Když se konečně uklidním jdu svého měsičního syna učit vyjmenovaná slova po H. Tyto stavby prožívám i v hrozném snu, kdy přijdu k zubaři a tam stojí instalátér v modrých monterkách a povídá: „Já sice nemám zubařinu rád, ale já se vám na ty zuby mrknou“ a chopí se hasáku.

Prosím buďte profesionály. Já se také necpu na místo primáře porodnice i když už jsem nahou ženskou viděl. Nechte recenzovat hry jenom odborníky (jako je např. pan Borský na letové simulátory). A naopak nenechávejte recenzovat policisty ponorkový simulátor. Už budu muset končit, abych vyndal manželku z mrazáku.

S pozdravem Daniel Šturm, Praha 4

Výsledné hodnocení hry vyjadřuje postoj celého časopisu a nezávisí na subjektivním pohledu recenzenta - do této míry osobní postoj autora výsledné SCORE neovlivňuje. Nicméně, s tímto dopisem nezbyvá než souhlasit a ujistit vás, že recenze, jejichž autor přistupuje k testované hře a priori ne-

gativně se ve SCORE již delší dobu neobjevují a objevovat nikdy nebudou.

Front 242

Čau Score,

Jste perfektní časopis. Ležím už potřetí za sebou s anginou a šileně se nudím. Mám sice PC 386, ale všechny hry už jsem dohrál a tak nemám co dělat a smolím pro Vás tento dopis.

V poslední době jsem slyšel hromadu dobrých řečí o Front 242, ale o této hudbě (ikdyž se mi líbí) toho vim velice málo. Chtěl bych Vás tedy poprosit, zda byste v rubrice „kultura“ nemohli o tomto něco napsat, myslím si, že tato hudba (zvláště nové album) si to zaslouží.

(podpis nevyuštěn), Brno

Máš úplnou pravdu, „Fronti“ jsou naši velcí oblíbenci (hlavně album OFF). Pokusíme se o nich sepsat něco přehledného. V pořadí je také Vangelis, Will, All About Eve, František milovaný Laibach a trochu české scény - Nohavica, Nerez, Pražský Výběr...

Pokud máte nějaký tip do kultury, hoďte ho na papír a pošlete.

Štve mě!

Čau BL#%+

Tohle je můj třetí dopis vám a určitě ne poslední, pokud budete furt škudlit konsole (hlavně Nintendo), Score mám předplacené, ALE 9. číslo mi přišlo 3. 10. 94, když už jsem čekal 10. Co mám dělat, když mám SNES a vy ho od 4. čísla „šlídíte“. Segy je paskvil a na PC nemám (nejméně 30.000,-). Kam se podívám, tam je PC. Deváté číslo jsem jen prolístoval a spálil, už ani Segal „Štve mě“.

P.S. Tohle asi neotisknete.

Blood Sword I.

Omlouváme se ti, ó velký Krvavý Mečiku za svoje hříchy, ale buď milostiv a pozapomeň protentokrát na svůj hněv, určitě se polepšíme.

Interakce!

Ahoj kuci

Kam směřuje vývoj počítačových her? Začneme popořádku, vzhledem k vysoké hladině pirátství je jisté, že CD-ROM bude čím dál tím více podporován výrobci. Jelikož každý malý (nevyuštěný) ví, že CD má velkou kapacitu, tak zkrátka bude každá hra interaktivní. Čili kdybych to měl shrnout, tak: 1. interakce, 2. pokud bude mít každý MPEG kartu, tak budou ve hrách hrát proti sobě herci, 3. samozřejmě na hrách budou spolupracovat nejlepší spisovatelé (Clive Barker, je škoda J.R.R. Tolkiena - co?

Marek Sedivý Karviná

Ano. Měli bychom určitou vizi blízké budoucnosti. Ulici se blíží divná postava. Na hlavě blyle pro VR s malou CCD kameru navrch, připojené na notebook v batonu. V ruce třímá 3D ovládací a tváří a chová se moc divně. Ten notebook má totiž v sobě hodně podobný model Prahy, v báglu je ještě přenosný GPS (určování polohy podle signálu z několika družic) a inerciální navigační systém pro upřesnění. A ten chlapík vidí v brýlích obraz reálného světa prostřednictvím kamery, do kterého mu počítač míxuje věci, které normální člověk nikdy neuvidí, protože až je uvidí, přestane být normální. Program pro rozpoznávání obrazu má ulehčenou práci, neb z modelu Prahy a satelitních údajích o poloze může identifikovat zdi a stará se jen o rozdíly proti uloženému plánu - o auta, chodce, psy...

DOOM, DOOM, práask, a všechny divné věci postřílet a chodícím se vyhýbat a být přitom na zdravém vzduchu a nenechat se zajet autem.

Brej den

Brej den Score

Úplně podporuju nákyho Dona Fuckera, protože

má naprostou pravdu se Segou a Nintendem a nejradši bych zabil každého, kdo ho kritizuje.

Bohumil

To je to správný radikální řešení, vzít kudlu a šmykl! Mamka chce vyspat koš - šmykl! Žena kritizuje růžovou kravatu - šmykl! Bráškově se nelíbí, že mám víc céček - Prásk! Prosili bychom trochu inteligentnější přístup, tohle je už trochu unavující.

Cheat na taneční?

Ahoj Score

Mimochodem někdo z mladších (ale to jste tam asi všichni), nevíte nějak cheat na vyvíknutí z tanečních? Mě se tam nechce takovým způsobem, že z toho mám střevní chřipku. Nejdřív to vypadalo, že naše ukecám, ale když se k nim přidaly i babičky, tety, sousedky, profesorky a hlavně ty skety jedny: holky ze třídy, byl už se mnou konec. Největší vrchol byl, když matka koupila bez mého vědomí hadry a motek. Nejhorší na tom je, že mi to všechno padne jako ulitý, ať se kroutím jak se kroutím a dělám větší mentála než Kaiser v Ruský rulet Čestů. Asi to mu neuniknu. Shit!

Zatím Č a mějte se Cool!

Luke Břiza

Soucitme s tebou. Zkus si do tenčích vzít s sebou Gameboye se sluchátky a hraj Maria za partnerčiny zády. Bude si myslet, jak se k ní romanticky mačkáš a jak se rytmicky nakláníš a ty si přitom zahraješ. Wow!

Bílá čára uprostřed

Ahoj Scóráci,

Kterej drakouš napsal, že Sega je komerční svrab to byl fakt dobrej, protože musí mít typ videoher, kde je bílá čára uprostřed dvě na krajích a mezi tím litá bílá koule. Člověk, kterej tohle napsal je pěkněj ropák tatů si plete s joystickem a babičku s myši! Bohužel mám jen osmibiták a chci vědět jak se na Commodoru 64 ve hře Zorro dostat přes most. Tak zatím cago ještě se ozvu.

Mrchožrout Guma

To jednou tahle šel vlk sadem a co nevidí: na strohmě sedí slon. „Co tam děláš?“, ptá se medvěd. „Ale, jsem tu na jabkách“. A vlk na to uštěpačně: „Ale vždyť už je jaro a všechny opadaly“. Slon: „No jo, jenže já je mám s sebou!“. Marnost nad marnost.

Liga?

Nazdar Pařani!

Po dlouhé době jsem se rozhodl napsat, protože jste otiskli návod na UFO a já bez přestání pařil a pařil až jsem se vypařil. Nelíbí se mi, jak si někdo dobývá místo v dopisech čtenářů tím, že napíše něco o tom, že je stejně neotisknete (mimochodem - že mě neotisknete?) (vsadím stovku...) Soutěže se mi líbí, bude někdy nějaká Pařanská liga? To vaše bodování ale není nejlepší. Recenze, které vyzní kladně získávají body od 60% do 90% (vi tu ještě nebylo) a zbytek od 20% do 40%. Když už něco získá dvacku, proč to vůbec otiskujete?! To je opravdu tak málo těch nadprůměrných her? Jestli ano, tak je do ubohé! Tak, teď jsem si vyřil svoje pařanské srdíčko a můžu zase veselě pařit UFO až do zblbnutí (to už není daleko). Tak ahoj u dalšího čísla Score.

Cpt. Vlado M

Recenze na ty horší nebo dokonce nejhorší hry jsou zárukou různorodosti, kdybychom dávali všemu nad osmdesát procent, brzy by bodování ztratilo smysl. Přijeme mnoho zdarů při ničení ufounů.

Too many Floppies...

Čau Score

Objavilo se vám na monitore taketo varování: Too many floppies in your drive!

Ne, ale zni to divně, poč?

Někdy to vyjde

Čau Score

1. V jednom čísle jste se ptali na to jak se má projit okolo huby - plamenometu ve hře Little Devil. Zkou-

šela jsem to a přišla jsem na to, že když stojíte přímo před „hubou“, tak skočíte - někdy to vyjde.

Jana Borecká z „Pařanova“

Někdy jo.

Borroughs nebo Bukowski?

Hi Score

Zajímalo by mě kdy se konečně budete v kulturní rubrice zabývat pořádnými díly. Četli jste vůbec něco jiného než fantasy. Nic proti ni já ji četl taky, ale proč tam nedáte něco pořádného jako např. W. S. Burroughse nebo Bukowského. Četli jste je vůbec Orwell? Hm, tak co? Ale zastavím se radši u W. S. Burroughse. Z jeho děl jmenuju např. Nahý Oběd, Nova expres, Duch Náhody, Feták, Hebká mašinky, Listek, který explodoval, Kvilení, Teplouš a dopisy o Jage atd. Ale řeknu vám, že je to autor číslo 1 ve světové literatuře. Jeho halucinový svět drog, sexu, temné hrůzy, s vizemi budoucího světa jak popisuje v Nahém Obědě je něco úžasného. Doporučuju: Nahý Oběd a Nova expres, v roce 1994, vydalo nakl. Arcadia.

S pozdravem Johnny

O těchto autorech víme moc dobře, speciálně Burroughsův Nahý Oběd koluje v redakci o sto šest. Až se Luke vzpomene, ukážeme mu tvůj dopis a on si jistě sedne a o zmíněných autorech něco napíše. Jinak je našim redakčním No 1 v současné době Barkrova nová kniha Everville, o kterou se doslova pereme (máme jen jeden výtisk).

„Ako dlhšie hrať“

Čau Score,

až po 8. čísle som sa rozhodol, že Vám napíšem. Mám 11 rokov a vôbec nesúhlasím s názorom, že mám behať po lesoch, lúkach... Radšej si „zapařím“ nejakú sierackú adventúru. Chcel by so Vás poprosiť o jednu malú stráničku s názvom: „Rady ako dlhšie hrať na počítači“. Moji rodičia si totiž stále myslia, že som už z toho počítača chorý a pritom sem už tri týždne nehral žiadnu hru!! (Stavím sa, že Andrew by to nevydržal ani minútu). Ako riadny „pařan“ (pařiak) Vám musím povedať, že ste super!

S pozdravom

Kara Ben Nemsi Efendi

Nejvyšší čas pro vyhledání praktického lékaře se blíží.

Ofocený manuál

Vážená redakce Score

Na začátek vás zdravím. Už měsíce pařím se hrou Privateer. Teď jsem úplně zaseknutý v systému Oxford. Jsem už v hlavní zápletce hry a právě nemohu udělat a nebo spustit poslední misi pro Library, abych tam od ředitele dostal přístup. Poradte mi, prosím. Ještě bych vás požádal, abyste mi napsali všechny funkce tlačítek na klávesnici pro ovládání hry a hlavní čtyři vlastní hry (nejlepší konfiguraci lodí, zbraní apod.). Jestli je to možné, zašlete mi prosím, ofocený manuál anebo něco takového, aspoň výtěček. Píšte mi prosím na dole uvedenou adresu, protože váš časopis už nemohu vůbec sehnat. Za vaše pochopení předem děkuji.

Artur Kováč - Iceman Kolárovo

Jestli to ještě nevíte, kromě manuálů za bůra ofocujeme i návody, Extázi, stránky 80-112 z telefonního seznamu, Bibli svatou a Čtyřlístek. Objednávky zasílejte na adr.: V. Mozku, Trna 666, Jakvpytl 543 21

Uctívání Zelené propisovačky

Ahoj redakce

Ještě k problému satanismu a Vašeho časopisu. Satanismus je hnutí propagující násilí ve všech možných formách. V dnešní době si nikdo v tisku netroufne povolit určitou benevolenci nacismu. A jaký je rozdíl mezi satanismem a nacismem? V podstatě žádný. Oba proudy se snaží probudit v člověku ty nejhorší stránky jeho osobnosti. Odpověděli jste na jeden dopis tím, že chcete zachovat náboženskou toleranci. V demokracii je také politická tolerance a přesto se netoleruje nacismus. Věřím, že došlo jen ke špatnému vyjádření Vašeho mínění,

DOPISY ČTENÁŘŮ

protože v opačném případě bych uvažoval o vypovězení předplatného. Ať si někdo uctívá Zelenou propisovačku, ale od satanismu ruce pryč.

O otázce závislosti na hrani her jen krátce. Když už hrajete hru, měli byste se umět kdykoliv zvednout, vypnout compa a jít pryč. Pokud tomu tak není, jde už o určitou závislost. Potom zanedbáváte povinnosti a snažíte se sami sebe podvádět, že přistě to už určitě uděláte. Také věková hranice by měla být určena jako u erotických titulů na CD-ROMu. Nesouhlasím s tím, aby třináctiletý špunt pařil DOOMa nebo jinou podobnou hru. Naprosto souhlasím s ICEho článkem Cesta do hlubin pařanovy duše, kde vystihl vše podstatné.

P.S. Byl někdo od vás ve čtvrtek na Roxette? Já jo.

Jimí Mladá Boleslav

Debatu o satanismu bychom už rádi ukončili, protože nás už nudí a podané vysvětlení považujeme za vyčerpávající. Co se týče klasifikování her od 15ti, 18ti, 22.5ti nebo 50.495ti let, rozhodně s tím nesouhlasíme, pro klasifikace, restrikce a „mravnostní komise“ nemáme žádné pochopení.

Na koncertě Roxette málem ušlapali Andrewa, který tam prý šel jen proto, aby se rozehrál na koncert Davida Byrne, který byl o den později.

Isili yeshor'click

Čau Score!

Hned na začátek vás musím upozornit, že budu psát v bodech, protože bych asi souvislý smyslný dopis nezvládl.

1. Dohrál jsem Krondor. Ten poslední díl byl asi nejlepší.

2. A teď přichází nápad: bylo by možné, abyste zadili svoji telefonní linku (něco jako je Receptář)?

3. Do Kulturní rubriky bych vám chtěl poradit sérii knížek o čaroději Kedrigenovi od John Morresyho.

4. Moji přátelé baziliáci vám chcou něco vzkázat: „BICA, TOSA YESHOR CLICK? ISILI YESHOR CLICK.“

Ahoj Andrew the Evil.

Hned na začátek tě musíme upozornit, že budeme odpovídat v bodech, protože bychom asi souvislou smyslnou odpověď nezvládli:

1. souhlasíme, poslední díl byl nejlepší

2. možné by to jistě bylo, ale v blízké budoucnosti nepravděpodobné

3. o těchto dílech bohužel nevíme, spíš zkusíme Terryho Pratchetta

4. „SSETH, TOSA EPPA ISILI YESHOR CLICK, BICA“



“At last thou hast come to rescue me! But now an even greater danger looms!”

Stará dobrá ULTIMA UNDERWORLD (dokončení návodu v tomto čísle) si našla mnoho příznivců...

A nakonec PS:

PS1: děkujeme všem za spoustu bezvadných vtipů, které jsme si opsalí a budeme z nich čerpat do pravidelné rubriky Koření života (od příště).

PS2: o divce, která se podepsala LSD bychom rádi věděli trochu více...

PS3: vyjimečně vyřídíme vzkaz Jana Košťálka, jehož dopis byl perfektní, takže nádech a: „Zúzano, já tě miluju!“

SCORE



THE CRANBERRIES

Příběh The Cranberries tak trochu připomíná známou pohádku o popelce.

Vše začalo na západě Irska, v Limericku. Píše se rok 1990 a bratři Noel a Mike Hoganovi a Fergal Lawler zakládají spolu s dalším posluchačem místní školy skupinu The Cranberries. Popularita kapely by zřejmě jen těžko přesáhla hranice provinčního města, kdyby se kluci nerozhodli, že jejich repertoár je příliš „ženský“ pro čistě mužskou sestavu a neuvěřitelní v místním tisku inzerát, že přijmou zpěvačku. Přijetí Dolores O'Riordan byl asi nejšťastnějším momentem v historii skupiny.

„Kdy jsem byla malá, dělala jsem hodně lidovou hudbu. Ale nebylo to žádné klasické irské diddle-ee-di. Zpívala jsem bohoslužebné chorály, velice jemné písně, ne tak bouřlivé jako ostatní folk. Ale také jsem zpívala po hospodách country, když jsem byla velmi malá,“ přiznává Dolores, devčátko z vesnice ležící v jihozápadním Irsku, a v porovnání s kterou je Limerick velkoměsto. Své pěvecké kvality a znalost hry na klavír tříbila nejprve v kostelním sboru, kde se kromě zpěvu též věnovala hře na varhany. Později pak na pěveckých soutěžích, kterých objela (a vyhrála) za ta léta nemálo. O tom, že tři kluci v Limericku hledají zpěvačku ji napsala kamarádka. The Cranberries byly na světě. Mike, Hogan, Fergal a Dolores vyrazili za úspěchem, o kterém mnoho jiných pouze sní.

Cesta „Jeřabín“ (The Cranberries) za slávou však nebyla z těch nejkratších a museli na ni ochutnat i pár plodů natrpkých zklamáním a neúspěchem. Světu se ohlásili již svým prvním singlem (vydaným jen na kazetě) „Nothing Left At All“. Tato nahrávka skupině získala nejen ocenění hudebního tisku, který nešetřil chválou („... žádná skupina od doby The Smiths nezněla tak obdivuhodně zranitelně“, nebo „...tohle jsou ty nejkrásnější vysoké tóny, co uslyšíte jinde než v La Scale“), ale i nabídku firmy Island. Vskutku, příjemný kytarový pop, podkreslovaný hlasem Dolores, která jako by stále nemohla



zapomenout na časy jejich pěveckých začátků, tvoří absolutně přirozené spojení. Melodie je vždy na prvním místě, ale ve skadbach neschází ani drsnost a exotika. The Cranberries jako by přenesli do svých písniček náladu rodného města a přírody, která ho obklopuje. Nezaměnitelnou, ale přirozenou atmosféru jejich skladeb najdeme i na všech dalších nahrávkách.

Debut „Everybody Else Is Doing It, So Why Can't We?“ (předcházelo EP „Uncertain“), vyšel v březnu 1993. Produkce se ujal Stephen Steet, jež se uvedl práci na možná nejúspěšnějším dílu The Smiths „The Queen Is Dead“ (z novějších věcí zaujme třeba „Parklife“ Blur). Ohlas prvotiny The Cranberries byl však zklamáním. Pouze 15.000 prodaných kopií a kritické ohlasy žurnalistů na čas zbrzdily, nadějně se vyvíjející kariéru Irské čtyřky.

„Amerika vás potřebuje!“ zněla tehdy výzva, kterou kapela uposlechla. Během půlročního turné, spolu se Suede, Duran Duran, The The nebo samostatně se Státy do „Irského vesnického bandu“ zamilovaly. „Everybody Else...?“ bylo za šest měsíců prodáno milion kusů a prvotní single dobyl první místo Top20 US.

Návrat do Evropy byl oslaven opětovným vydáním „Everybody else...?“ a desky se tentokrát prodalo 2,5 milionu kopií po celém světě. Následoval úspěch opět vydaných singlů „Linger“ a „Dreams“. The Cranberries se dostalo konečně pozornosti, kterou si zaslouží.

V říjnu 1994 dokončila kapela práci, vedena opět Stephenem Streetem, na druhé desce „No Need To Argue“. Ti kdo se nechají unést nádhavým hlasem Dolores a vtáhnou do pohody čtyřky z Limericku nebudou zklamáni. „No Need To Argue“, sice nepřináší žádnou výraznější změnu stylu, ale dokazuje, že The Cranberries vědí v čem je jejich největší zbraň a jak ji používat.

„Dnes můžou lidé zajít do obchodu a koupit si po čem touží materialisticky. To nedává žádný prostor představitivosti,“ říká Dolores. „Způsob, jakým jsem se já dostala vzhůru byl velmi anti-materialistický. Bylo to především použití mé duše a mysli. Nikdy jsem si nemyslela, že jsem jiná než druzí. Když lidé říkali, „tyhle milé jeřabinky z Irska,“ nikdy jsem nechápala. Teď mi to už dává smysl,“ popisuje své emoce děvče její hlas proslavil nejvyšší kout Irska po celém světě. A dává tušit, že to jí na všech počtách, kterých The Cranberries sklízejí v dnešních dnech nespočet, hřeje nejvíce.

SABRES OF PARADISE SEPTIC CUTS

FFRR REC.94'

V každém případě jedna z vůdčích skupin tranceové vlny, stojící na pomyslném postě dirigenta a udávající takt celému tanečnímu světu. Londýnské trio SABRES OF PARADISE vás v žádném případě nenechají v klidu.

Poprvé jsme je mohli u nás zaslechnout na firmou MUTE dovezené a v Anglii velice úspěšné kompilaci TRANCE EUROPE EXPRES. O něco později na sampleru VOLUME 7. Po vydání dvou 8 cm CD nastává totální průlom v produkci SABRES OF PARADISE.



Je reprezentován hitem SMOKEBELCH II. a vydáním kompilace DEEP CUTS (prakticky nesehnatelné).

I když se SOP spíše specializují na remixování méně známých věcí, svým projevem jsou nezaměnitelní a jedineční. Další z jejich povedených dílek spatřuje světlo světa v letošním roce a nese název SEPTIS CUTS. Můžeme na něm slyšet opět zmixované věcičky včetně nezapomenutelné SMOKEBELCH II. Tímto dílem se však posouvají malinko vedle, do více experimentální odnože trance. Chcete-li se bavit, chcete-li tancovat, chcete-li se dozvědět, neměl by vám tento materiál uniknout. Poslední věcí, které se dotkly jejich kouzelné ruce jsou tři pozitivní nálady na remixovém albu BJORK. SABRES OF PARADISE - pro světový archiv zvuků zcela jistě přínos.

Martin Naus

Jedním uchem dovnitř



a tím druhým taky

Na výtoni 6, Praha 2

tel.: (02) 29 31 96, fax: (02) 29 62 86,

tel. studio: (02) 29 20 33

J.R.R. Tolkien

Důvodů, proč jsme o J.R.R. Tolkienovi, jednom z největších, nejproduktivnějších a nejčtenějších autorů fantasy literatury dosud nepsali je nespočet. Důvodů, proč o tomto slavném muži, nenapodobitelném vypravěči a věčném snilkovi psát je však mnohem, mnohem víc.

J.R.R. Tolkien totiž patří mezi ty autory, o kterých má smysl psát buď neustále, nebo vůbec. Představa, že by se nám podařilo jen nastínit obsah a nesmírnou různorodost všech jeho děl na stránkách našeho časopisu je nesmyslná - i kdybychom Tolkienovu odkazu věnovali několik čísel našeho časopisu, byli bychom stále na počátku vyprávění a nikdy bychom nedosáhli cíle. Nepodařilo by se nám ani přiblížit ráz jeho děl, jejich pohádkovou atmosféru, nádherná dobrodružství a nezachytili bychom jemná vlákna kouzel a magie. Tolkien, mistr slova, brilantní vypravěč a geniální spisovatel měl kouzelný dar, a i když tento dar odešel s ním, jeho odkaz je stále živý a bude oslovovat ještě mnohé generace našich potomků.

Je velice potěšitelné, že česká knižní scéna již není prosta Tolkienových příběhů, jak tomu bylo v době minulé, a tak se každý může vypravit do bájně Středozemě, do země éterických Elfů, podsaditých trpaslíků, malých hobitů, ale i skřetů a šerých vlků. Svět, který Tolkien vytvořil a do kterého posléze zasadil svoje nezaměnitelné příběhy je světem nepopsatelně krásy, světem s rozsáhlými dějinami, přesným mistopisem, světem fantazie.

Není rozhodně bez zajímavosti, že Tolkienovy příběhy inspirovaly nejen řadu pozdějších autorů fantasy, ale i tvůrce a scénáristy počítačových her. Tolkienovy rasy se objevují v počítačových hrách a jejich vlastnosti se nezměnily - každý milovník fantasy her již ví, že trpaslíci jsou národem horníků, mají Mithrilová či jiná vzácná brnění, milují drahokamy a v boji používají nejčastěji obouruční sekery, zatímco Elfové jsou štihlí a vycí, dělí se na Temné, Sedé a Zelené, jsou vynikajícími lučištníky a zvládnou i trochu magie. Řada tvůrců nezapomíná ani na Hobity - roztomilý a pracovitý národ, okolo kterého se ostatně točí většina Tolkienových dobrodružství. Nikdo by si nikdy nedovolil udělat z elfů horníky a z trpaslíků kouzelníky. Ne snad proto, že by to bylo nemožné, ale prostě proto, že Tolkienův svět je již svým způsobem považován za svět reálný, za svět s pevně stanovenými pravidly, za svět, ve kterém jsou jisté možné zázraky a ve

kterém vládne magie a kouzla, ale svět, jehož podstata je zcela neotřesitelná.

Vratme se ale k již zmíněnému knižnímu zpracování, se kterým se můžete setkat v České republice. Slavná trilogie Pán Prstenů vyšla u nás již podruhé, a to v roce 1993. Tři díly trilogie - Společenstvo prstenu, Dvě věže a Návrat Krále vydala Mladá fronta v překrásné grafické úpravě s hologramem na přebalu každé knižky a český popsanými mapkami uvnitř. Trilogie Pán Prstenů volně navazující na předcházejícího Hobita, líčí putování Společenstva prstenu po Středozemi, jejich dobrodružství a příběhy v cestě za splněním nelehkého úkolu, jímž je zničení Jednoho prstenu a porážení Saurona, Temného Pána. Desítky dílčích příběhů, mistrně vyprávění a ovládnutí slova a nádherný děj činí z Pána Prstenů jedno z nejkrásnějších literárních děl vůbec.

Silmarillion je dalším Tolkienovým dílem, který u nás vyšel vůbec poprvé v roce 1992. Jedná se o soubor příběhů ze Středozemě, které sice s Pánem Prstenů úzce souvisejí, které se však odehrály v Prvním věku, tedy v době před událostmi Pána Prstenů. Silmarillion byl sestaven Christopherem Tolkienem, synem J.R.R. Tolkiena, vychází však z otcových zápisků a příběhů. Silmarillion se již vymyká klasické představě o fantasy románu a svým pojetím se již blíží spíše učebnici dějepisu, historicky přesné studii. To ovšem svědčí o naprostě

dokonalé propracovanosti a promyšlenosti světa fantazie, který J.R.R. Tolkien vytvořil. Najdeme tady nejen příběhy o Silmarilech, magických klenotech uchovávajících světlo dvou stromů bájně blažené říše Valinoru, ale i Mýtus o Stvoření Světa, líčení pádu Númenorského království i pojednání o Prstenech Moci.

Nedokončené příběhy, zatím poslední část edice vydávané nakladatelstvím Mladá fronta je jakýmsi doplněním obrazu o Tolkienově světě, dalším kamínkem do mozaiky. Toto dílo, opět sestavené Christopherem Tolkienem z otcovy pozůstalosti obsahuje nejružnější příběhy z celé historie Středozemě. Některé z nich se dosud

nevyskytly v žádném z předchozích děl, některé jsou jen doplněním Tolkienova vyprávění či odlišnými verzemi. Najdeme tady vyprávění o Tuorovi, Túrinovi, postavami z Prvního věku, příběhy království Númenoru a vyprávění o Galadiel a Celebornovi z věku Druhého, stejně jako strhující líčení bitvy na Kosatcových polích (na kterou byly dosud v Tolkienových knihách jen odkazy), popis Eorlových jízdy a líčení tradice přátelství Gondoru a Rohanu a další příběhy věku Třetího.

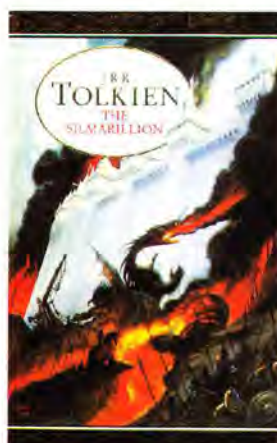
Ano, Nedokončené příběhy sice obsahují pár nedokončených příběhů, zároveň však uzavírají a dotvářejí obraz o Tolkienově fantastickém světě, který by si rozhodně nikdo

neměl nechat ujít. Když už člověk netouží po pochopení všech souvislostí a příběhů tohoto světa, měl by se alespoň pokusit o nahlédnutí na něj. I takové nahlédnutí je totiž nádherným a nezapomenutelným zážitkem.

ICE



Kompletní české vydání, které vycházelo v Mladé frontě



Anglické verze s nádhernými ilustracemi. A to je prosím paperback

TIMECOP

Režie: Peter Hyams
Hrají: Jean-Claude Van Damme, Ron Silver, Mia Sara

Čas je ošemetná věc. Kdo ovládá čas, ovládá svět. To si uvědomila i vláda USA, když zjistila, že se povedlo sestavit stroj času a nařídila proto vytvořit jednotku „časových policajtů“, kteří mají dohlížet na to, aby nikdo neměnil historii ve svůj prospěch. Jeden z těchto strážců času (Jean-Claude Van Damme) odhalí padoušského senátora, který využívá cestování časem k tomu, aby se stal v roce 2004 prezidentem Spojených států. Vykrádá vozy se zlatem v době občanské války (protože ví, kudy pojedou), vydělává ve 20. letech na burze (protože ví, jaké budou kursy akcií) a své nepřátele likviduje tím nejspolehlivějším způsobem - zabrání jejich narození tím, že zabije jejich rodiče. Je tedy jasné, že se Van Dammeovi dost zkomplikuje život, obzvlášť když mu nikdo nevěří a on nemá důkazy. Ale věřte tomu nebo ne, dobro nakonec zvítězí a dobro je v tomto filmu Van Damme.

TimeCop je inzerován jako „akční sci-fi“. Je v něm akce, je v něm sci-fi zápletky a slušné triky, ale tyhle dvě dějové roviny v něm dost dobře nejsou dohromady. Scénář sice obsahuje několik typických časových paradoxů (hrdinové potkávají sami sebe, když je mladší verze senátora zraněna v obličeji, starší verze naskočí živá a podobně), ale do nápaditosti „Návratu do budoucnosti“ má hodně daleko. A celá sci-fi zápletky stejně není moc důležitá, protože v klíčových okamžicích všechno rozhodnou Van Dammeovy rychlé údery. Akční scény také nejsou nijak originální ani originálně natočené (třeba s Živým terčem se vůbec nedají srovnávat).

Režisér Peter Hyams je veterán, který natočil Kozoroha jedna nebo 2010 a vypadá to, že se bojí (nebo je líný) trochu experimentovat a přijít s něčím novým. Tím nechci říct, že by TimeCop byl vyloženě špatný film - mezi ostatními Van Dammeovými díly patří dokonce k těm lepším - ale pokud tenhle svalnatý Belgiečan nepatří k vašim idolům, můžete si TimeCopa s klidným svědomím odpustit. Mimochodem, okolo dubna by se měl v našich kinech objevit film Street Fighter s Van Dammem v hlavní roli, natočený podle stejnojmenné videohry.

TAKOVÍ NORMÁLNÍ ZABIJÁCI (NATURAL BORN KILLERS)

Režie: Oliver Stone
Hrají: Woody Harrelson, Juliette Lewisová, Robert Downey Jr., Tommy Lee Jones

Oliver Stone je známý a slavný režisér (Četa, Wall Street, JFK, Narozen 4. července). Quentin Tarantino je také známý a slavný režisér a navíc uchyl (Gauner, Pulp Fiction - Historky z podsvětí, scénář k Pravdivé Romanci). Když vyšlo najevo, že bude Oliver Stone natáčet film Takoví normální zabijáci podle Tarantinova scénáře, bylo jasné, že výsledek bude přinejmenším zajímavý. A taky že ano. Tarantino je proslulý tím, že jsou jeho filmy plné násilí, krve a humoru, který je tak černý, že je možno diskutovat o tom, jestli je to ještě humor. Stoneovi se jeho scénář zalíbil, ale razantně si ho upravil k obrazu svému (což se Tarantinovi nelíbilo, takže je nakonec v titulcích uveden jen jako autor námětu). Stone se totiž vždycky snaží ve svých filmech předávat (nebo spíš vtoukat do hlavy) divákům nějaké „hluboké poselství“, což je dost v rozporu s hravou nesmyslností Tarantina, ve které si každé může najít poselství, jaké mu vyhovuje.

Film vypráví o mladém páru, který žije násilím. Mickey a Mallory zabíjejí na potkání ne proto, že by



TAKOVÍ NORMÁLNÍ ZABIJÁCI (nahore): Po zločinu přichází spravedlivý trest. Nebo ne?
TIMECOP (vlevo): Van Damme řeší zapeklitý časový paradox svým obvyklým způsobem.

zrychlenými, černobílými a dokonce animovanými, přičemž kamera stojí, visí vzhůru nohama, někdy letí nebo plave v krvi, takže nevíte, jestli zrovna sledujete děj, halucinaci, sen, nebo tím Stone chtěl něco říct. Spouště studentů filosofie a

citili nenávisť, dokonce ani ne pro zábavu, ale protože si nedovedou představit, že by dělali něco jiného. Posléze se dostanou do vězení, ale v tu chvíli už jsou díky sdělovacím prostředkům známi po celém světě a oslavováni jako „novodobí Bonnie a Clyde“. Televizní reportér Wayne Gale dostane nápad jak zvýšit sledovanost své stanice: odvysílat v přímém přenosu interview s vrahy přímo z věznic! Nakonec se mu to povede, ale Mickey a Mallory toho využijí ke krvavému útoku a návratu do „starých kolejí“. A to je vlastně všechno. Přesto má film dvě a čtvrt hodiny - o děj v něm totiž příliš nejde. Většina scén je natočena ve stylu vidoklipu, kdy se bleskurychle střídají skutečné záběry s trikovými, zpomalenými,

filmových věd určitě tohle dílo poslouží jako námět dvousetstránkové diplomové práce, ale co udělá s vámi, to je ve hvězdách. Budete z něj buď znechuceni, šokováni, nadšení nebo filosoficky zadumáni a ti opravdu hodně zvrhlí se možná budou i dobře bavit (osobně se považují za dost zvrhlého, ale na rozdíl od Pulp Fiction jsem se tentokrát moc nebavil). Každopádně jsou Takoví normální zabijáci film, který je jiný než většina ostatních a pochybuji, že se při něm budete nudit.

foto Cinema

FFUK



A nakonec, co vás čeká v příštím čísle

V příštím, lednovém čísle SCORE vás čeká budoucnost. Budoucnost počítačových her, kterou jsme poodhalili dnes se zcela otevře a zaplaví nás. Mýlí se ten, kdo si myslí, že hry jako MAGIC CARPER, CREATURE SHOCK, DRAGON LORE, DEATH GATE, NASCAR RACING, KYRANDIA 3, VIRTUA RACING DE LUXE, NOCTROPOLIS, SHOCK WAVE, CANNON FODDER 2 a další, které budeme ve SCORE 13 recenzovat, nejsou krokem do neprobádané budoucnosti počítačové zábavy! Recenze však nejsou všechno - kromě dalšího vyčerpávajícího přehledu her, které se chystají na rok 1995, přineseme i návody na hry UNDER A KILLING MOON, ECSTATIC, 7 DNÍ A 7 NOCÍ a mraky dalších zajímavých článků a rubrik: Šťastný Nový rok!

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

386 DX - 40 MHz 25.680,-
486 SX - 25 MHz / VL BUS 27.890,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS 29.490,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS 29.550,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS 31.990,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + 2.900,-
HD 340 MB + 1.050,-
HD 420 MB + 1.750,-
HD 540 MB + 3.100,-

CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s + 3.990,-
CD-ROM Mitsumi TS 450 KB/s + 6.500,-
zvuková karta SOUND FX 16-bit + 2.590,-
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1 + 2.050,-

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

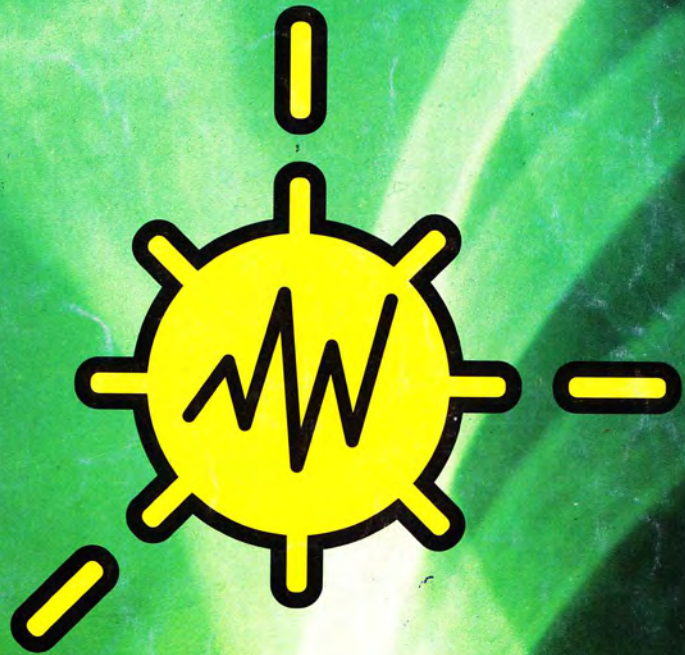
PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723 **BRNO:** Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02
DĚČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PISEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJČŮM



vanessa monogamy

NOVÉ CYBERCORE ALBUM NA CD/MC



BMG
BERTELSMANN MUSIC GROUP

score
magazín počítačových her



RADIO
EVROPA 2

K
AUDIO
GONG

RADIO 1
91.9 FM

